

Rastio Jenni

RAHAPELIPROJEKTI

Ostokokeet Kokkolan alueen vähittäiskauppoihin

Opinnäytetyö

CENTRIA -AMMATTIKORKEAKOULU

Sosiaalialan koulutusohjelma

Joulukuu 2016

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
SISÄLLYS

| | |
|--|-----------|
| 1 JOHDANTO | 1 |
| 2 RAHAPELIPROJEKTIN KUVAUS, TAUSTAT JA TAVOITTEET | 2 |
| 2.1 Rahapeliprojektin kuvaus | 2 |
| 2.2 Pelipilotti hanke..... | 4 |
| 2.3 Rahapeliprojektin tavoitteet | 4 |
| 2.4 Projektissa huomioon otettavat standardit, viranomaismääräykset, lainsäädäntö, tekijänoikeudet, sopimukset..... | 7 |
| 3 RAHAPELIPROJEKTIN TIETOPERUSTAA | 8 |
| 3.1 Yleistä rahapelien ikärajoista, markkinoinnista ja myynnistä..... | 8 |
| 3.2 Näkökulmia rahapelien ongelmapelaamisesta | 10 |
| 5 TOTEUTUSSUUNNITELMA | 15 |
| 5.1 Rahapeliprojektin tehtävä luettelo ja aikataulut | 15 |
| 5.2 Ostokoepäivän toteutuksen suunnittelu ja toteutus..... | 16 |
| 5.3 Koeostajien valinta ja koulutus | 17 |
| 5.4 Ostokokeet | 18 |
| 5.5 Ostokokeiden tekijöiden kokemuksia ostokokeiden suorittamisesta | 19 |
| 5.6 Rahapeliprojektin potentiaaliset ongelmat ja riskit | 19 |
| 6 TULOKSET | 20 |
| 6.1 Ostokokeiden toteutuminen | 20 |
| 6.2 Opinnäytetyön tavoitteiden ja tulosten arviointi | 21 |
| 6.3 Yhteistyökumppaneiden arviointi projektista..... | 22 |
| 6.4 Rahapeliprojektin kustannusarvio | 22 |
| 7 POHDINTA | 24 |

LÄHTEET

LIITTEET

KUVIOT

KUVIO 1. Projektiopinnäytetyön päätehtävät
KUVIO 2. Aikataulut

TAULUKOT

TAULUKKO 1. Tavoitteet

TAULUKKO 2. Myyntipisteet

TAULUKKO 3. Kokonaismäärät ostokokeissa

TAULUKKO 4. Henkilöllisyystodistusta kysyvien ostokokeiden tulosmäärät

TAULUKKO 5. Kokonaiskustannukset

TAULUKKO 6. Kassajonon pituus

TAULUKKO 7. Kaupan ruuhkaisuus

TAULUKKO 8. Todennäköisyydet voittaa Lotossa

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

| | | |
|---|-------------------------------|---------------------------------------|
| Centria-ammattikorkeakoulu | Aika Marraskuu 2016 | Tekijä/tekijät Jenni Rastio |
| Koulutusohjelma Sosiaalialan koulutusohjelma | | |
| Työn nimi RAHAPELIPROJEKTI. Ostokokeet Kokkolan alueen vähittäiskauppoihin | | |
| Työn ohjaaja Juha Pekola | Sivumäärä 32 + 46 | |
| Työelämäohjaaja Saara Lång | | |
| <p>Rahapeliongelmat ja niihin liittyvät ongelmat puhututtavat paljon ammattilaisten keskuudessa. Rahapeliongelmapelaaminen on yhteiskunnan yksi haasteellisimpia ongelmia. Rahapeli myyntipisteiden tulee harjoittaa lakiin perustuvaa ikärajavaltontaa. Ikärajavaltonta voidaan nähdä yhtenä tehokkaista ennaltaehkäisevistä keinoista rahapeliongelmiin. Onkin tärkeää saada tutkimustietoa ikärajavaltontaa tehokkuudesta, jotta ikärajavaltontaa voidaan tehostaa niissä paikoissa, joissa se on puutteellista.</p> <p>Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää Kokkolan alueen myyntipisteiden rahapeli ikärajavaltontaa tehokkuutta. Työ oli toiminnallinen opinnäytetyö, jonka tuloksena syntyi tutkimustietoa Kokkolan alueen ikärajavaltontasta rahapeli ostojen, sekä rahapeliautomaattien pelaamisen osalta. Opinnäytetyön tulosten perusteella voidaan päätellä Kokkolan alueella ikärajavaltontaa olevan puutteellista. Ikärajavaltontaa tulisi tehostaa ja kassahenkilökunnan koulutusta lisätä Kokkolan alueella, jotta kassahenkilökunnan olisi mahdollista toteuttaa lakiin perustuvaa ikärajavaltontaa tehokkaammin.</p> | | |
| Asiasanat rahapelit, ikärajavaltonta, ostokokeet | | |

ABSTRACT

| | | |
|--|------------------------------|---------------------------------|
| Centria-University of Applied Sciences Kokkola | Date December 2016 | Author/s Jenni Rastio |
| Degree programme Bachelor of Social Services | | |
| Title of Project GAMBLING PROJECT. Purchasing Experiments in Kokkola area retail shops | | |
| Instructor Juha Pekola | Pages 32 + 46 | |
| Supervisor Saara Lång | | |
| <p>Gambling problems and problems related to them are talked a lot by the professionals. Gambling problem is one of the most challenging problem in the society. Gambling outlets have to practise age limit control which is based on the law.</p> <p>Age control can be seen as one of the effective ways to prevent the development of gambling problems. Therefore it is important to study the effectiveness of the age limit control, so that the places where there is inadequate age control it can be made more effective.</p> <p>The aim of this thesis was to study the effectiveness of age control in Kokkola area gambling outlets. This work was a functional thesis. On the basis of research results of the thesis, it can be deduced that Kokkola region has inadequate age limit control. Age limit control should be practised more and there should be more training for the cashier staff. That would improve the age limit control which is based on the law.</p> | | |
| Keywords gambling, the age limit monitoring, purchasing experiments | | |

1 JOHDANTO

Rahapelejä on pelattu Suomessa jo yli 70 vuoden ajan. Suomalaiset ovat innokkaita rahapelien pelaajia ja sijoittuvat maailman listalla viidenneksi. Ikäraja- ja valvonta kuuluu osaksi rahapelaamista, ja pelaaminen on ollut Suomessa kiellettyä alle 18-vuotiailta vuodesta 2011. Ikäraja- ja valvontaan päädyttiin sillä tutkimusten mukaan varhain aloitettu rahapelaaminen nosti ongelmapelaamisen riskiä. Ikäraja- ja valvon- nalla torjutaan nuoren pelaamisen sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja sekä ennaltaehkäistään mahdol- lista ongelmapelaamista. Ikäraja- ja valvonta on osa vastuullista myyntiä ja valvotaan myyntipisteissä, jois- sa myydään rahapeleihin liittyviä tuotteita.

Rahapeliprojekti käynnistyi ensimmäisessä tapaamisessa Kokkolan kehittämissuunnittelijan kanssa, jolloin kävi ilmi, että Kokkolan kaupunki halusi mitata Kokkolan alueen rahapelien ikäraja- ja valvonnan tehokkuutta ostokokein. Kokkolan alueella vastaavanlaista rahapelitutkimusta ei ollut tehty aikaisem- min. Pelipilotti-hanke halusi Kokkolan alueelta vertailukelpoisia tuloksia osaksi ennaltaehkäisevää työtä.

Opinnäytetyön tilaajana toimi Kokkolan kaupunki. Pelipilotti-hanke ja Rahapeliprojekti toteutettiin Kokkolan kaupungin, Pelipilotti-hankkeen sekä Kokkolan alueen vähittäismyyntipisteiden kanssa. Tämän työn tavoitteena oli selvittää suomalaisten rahapelien ikäraja- ja valvonnan toteutuminen Kokkolan alueen vähittäistoimipisteissä, osana nuorten ongelmapelaamisen ennaltaehkäisyä sekä kartoittaa pe- laamisen lainsäädännöllinen viitekehys.

Opinnäytetyö oli projektiopinnäytetyö, joka toteutettiin ostokokein eli Mystery shopping- menetelmällä. Mystery shopping-menetelmän tarkoituksena on tutkia, kuinka vähittäismyyntipaikan kassamyymälät osto- tai pelaamistilanteissa pyytävät ostajaa todistamaan ikäänsä. Ostokokeilla tavoitel- tiin tuloksia, miten ikäraja- ja valvonta toimii Kokkolan alueen vähittäismyyntipisteissä. Ostokokeista saa- tuja tuloksia voidaan käyttää rahapelien ikäraja- ja valvonnan koulutus- ja tutkimustilanteissa sekä tutkimustietona ra- hapeleihin liittyvissä koulutuksissa ja projekteissa.

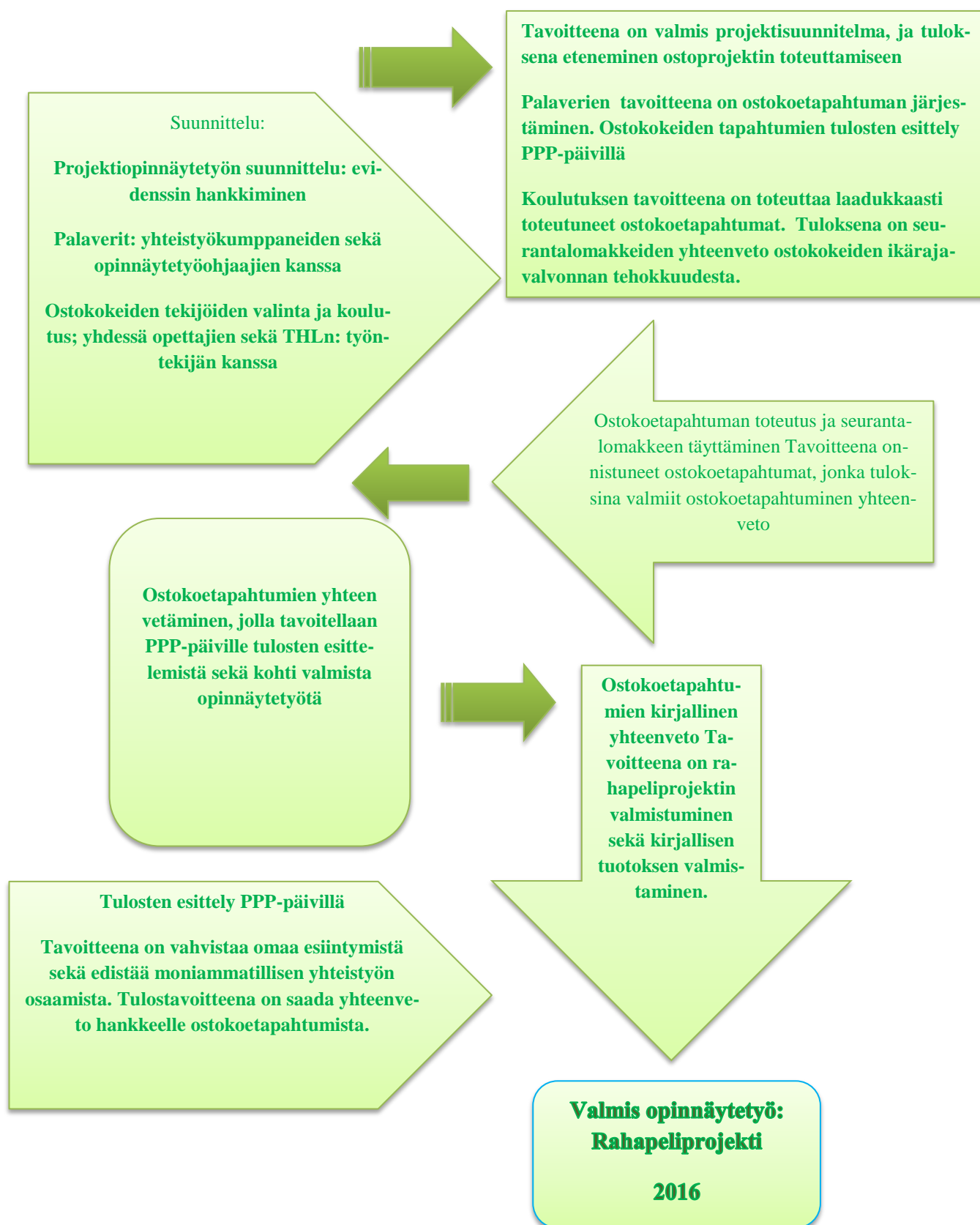
2 RAHAPELIPROJEKTIN KUVAUS, TAUSTAT JA TAVOITTEET

Tässä osiossa kuvaillaan rahapeliprojektin pääpiirteitä, taustoja sekä käsitellään projektiopinnäytetyön tavoitteita. Kuviosta 1 voidaan nähdä projektiopinnäytetyön päätehtävät, jotka olivat opinnäytetyön suunnittelu, projektisuunnitelman tekeminen, ostokokeiden toteutus ja tuloksien esitleminen koulutuspäivillä sekä valmis opinnäytetyö (KUVIO 1).

2.1 Rahapeliprojektin kuvaus

Projektin tavoitteena oli kerätä tutkimustietoa Kokkolan alueen ikärajavälisestä rahapelien ostojen sekä rahapeliautomaattien pelaamisen osalta. Kokkolan kaupunki oli tehnyt aikaisemmin vastaavanlaisen tutkimuksen alkoholi- ja tupakkatuotteiden osalta ja nyt kaupunki halusi samankaltaisen tutkimustiedon alueen rahapelivalvonnan tehokkuudesta. Tutkimustulokset auttavat nuorten peliongelmiensa ennaltaehkäisyssä, sekä antavat hyödyllistä tietoa Kokkolan alueen vähittäismyyntipisteiden vastuullisesta myynnistä. Tutkimustulokset esiteltiin myös rahapeliprojektiin liittyvillä koulutuspäivillä Vaasassa.

Projekti toteutettiin Kokkolan alueella vähittäismyyntipisteiden (kaupat, kioskit, huoltoasemat) toimipisteissä. Ostot suoritettiin Mystery shopping -menetelmällä, jossa osanottajat ovat asiakkaana asiakas-tilanteessa. Kyseisellä menetelmällä voidaan arvioida tarjottujen tuotteiden ja palveluiden laatua ja tehokkuutta. Mystery shoppaaja käy anonyymisti ostamassa tuotteita eri kohteiden myyntipisteissä ja kirjaa havaintonsa seurantalomakkeeseen. (MSPA 2016.) Opinnäytetyön rahapeliprojektin osalta osto-tilanteissa tarkkaillaan, onnistuuko ostaja ostamaan tuotetta ilman henkilöllisyystodistuksen näyttämistä, sekä sitä toteutuuko pelaamisen omavalvonta rahapeliautomaattien osalta.



KUVIO 1. Projektiopinnäytetyön päätehtävät

2.2 Pelipilotti-hanke

Pelipilotti-hanke 2013–2015 on THL:n rahoittama kehittämishanke ongelmapelaajien ja heidän läheistensä tuki- ja hoitopalveluiden järjestämiseen sekä kehittämiseen hankealueilla. Pelipilottia hallinnoi Kokkolan kaupunki ja osatoteuttajina ovat Ventuskartano ry, Peruspalveluliikelaitos Jyta sekä Vaasan kaupunki. (Lång 2015.) Pelipilotti -hankkeen tavoitteena on kehittää ehkäisevää päihdetyötä, parantaa päihde- ja mielenterveystyön osaamista sekä tukea väestön terveyttä. Hankkeen tarkoituksena on kehittää sosiaali- ja terveydenhuollon tilastointia sekä koordinoita päihde- ja niihin liittyvien mielenterveyspalveluiden kehittämistä ja yhdistää hallintoalojen toimintakenttiä hyödyntäen nykyisiä resursseja. Kehittämishankkeella voidaan kehittää alueellisia tuki- ja hoitopalveluja ongelmapelaajille sekä sovitaan yhteisiä sääntöjä hoito- ja kuntoutuskäytännöistä. Tavoitteena on kehittää perus- ja erityispalveluiden osaamista peliongelman tunnistamisessa, hoitoonohjauksessa, interventioissa sekä terapiaosamisessa. Toiminta keskittyy erityisesti rahapelaamiseen ja hanke on jatkoa pääkaupunkiseudun Peli-klinikka-hankkeelle. Yhteistyötä tehdään SNSUS-verkoston kanssa. Verkosto antaa tietoa ja osaamista pohjoismaisissa rahapeli- ja digitaaliseen pelaamiseen liittyen. (Pompke.fi 2015.)

2.3 Rahapeliprojektin tavoitteet

Tämän projektin toiminnallisena tavoitteena oli selvittää Kokkolan alueen vähittäismyyntipaikkojen ikärajavaltontaa rahapeliautomaattien pelaamisessa sekä rahapelien ostamisessa. Tavoitteena oli selvittää, miten helppoa nuorelta näyttävän henkilön on ostaa rahapelejä tai pelata rahapeliautomaatteja joutumatta todistamaan ikäänsä. (TAULUKKO 1.) Mittauksen tavoitteena oli antaa hyödyllistä tietoa Pelipilotti-hankkeelle osana nuorten pelaamisen ennaltaehkäisyssä sekä aikuisiässä kehittyviin peliongelmiin. Tutkimustuloksia esiteltiin Pienillä Pohjalaisilla Päihde- ja mielenterveys päivillä Vaasassa. Vähittäismyyjille tulokset ovat hyödyllisiä, koska tuloksilla voidaan motivoida heitä vastuullisempaan myyntiin ja ikärajojen valvontaan. Tavoitteena opinnäytetyöntekijälle oli oppia projektiopinnäytetyön suunnittelusta, toteutumisesta, ohjauksesta, kirjallisen tuotoksen tuottamisesta sekä saada valmiuksia organisoida projekteja kokonaisuudessa.

Tulostavoitteena tutkimustulosten esittely antoi päihde- ja mielenterveyspäivillä ammattilaisille hyödyllistä tietoa Kokkolan alueen ikärajavaltonnasta osana ennaltaehkäisevää päihdetyötä. Näin voidaan mahdollisesti tulosten mukaan tarvittaessa tehostaa myyntipisteiden omavalvontaa. Tietoa voidaan käyttää tiedotettaessa viranomaisille (vähittäismyyntipisteet, Pelipilotti-hanke, koulutustilaisuudet)

vähittäismyyjien vastuullisesta myynnistä, ja tuloksia voidaan käyttää vähittäiskauppojen koulutustilaisuuksissa. Tulostavoitteena opinnäytetyöntekijä osasi organisoida ja toteuttaa projektipäivän sekä toiminnallisen osuuden onnistumisen. Tulostavoitteena voitiin pitää palavereita, mahdollisia kokouksia sekä koulutustilanteita, jotka tukevat opinnäytetyöntekijän osaamista osana moniammatillista tiimiä. Tutkimustuloksien esittely Pienillä Pohjalaisilla Päihde- ja mielenterveys päivillä antoi rohkeutta esiintymiseen, sekä opetti tutkimustulosten hyödyntämistä ammattilaisten työpiirissä. Tulostavoitteena voitiin pitää lopullisen valmiin opinnäytetyön valmistumista määräajassa.

Oppimistavoitteena Pelipilotti-hanke sai hyödyllistä tietoa, toteutuiko nuorten pelaamisen ikärajavaltvonta ennaltaehkäisevänä työnä. Vähittäismyyntipisteet saivat tutkimustuloksia siitä, kykenevätkö kauppojen myyjät vastuulliseen myyntiin sekä ikärajojen valvontaan. Oppimistavoitteena opinnäytetyöntekijällä oli saada laaja-alaista tutkimustietoa ikärajavaltvonnasta, ongelmapelaamisesta sekä ongelmapelaamiseen liittyvistä ennaltaehkäisevistä toimenpiteistä. Ammatilliseen kehittymiseen toimeksianto antoi mahdollisuuden kehittää omia ammatillisia näkemyksiä päihdetyön ennaltaehkäisevään työotteeseen sekä opetti moniammatillisen työryhmien hyödyntämistä päihdetyön kentällä. Oppimistavoitteena opinnäytetyöntekijälle pidettiin projektiopinnäytetyön suunnittelua, ohjaamista ja toteutusta sekä valmiuksia esitellä tutkimustuloksia suurelle yleisölle.

TAULUKKO 1. Tavoitteet

| | | | |
|--|--|---|---|
| Toiminnan ja prosessin tavoitteet | Alaikäisen pelaajan peliriskien ennaltaehkäisevä työn vahvistaminen. Vähittäiskauppojen vastuulliseen myyntiin tilastotietojen antaminen. Rahapeli toimijat (Ray, Veikkaus, Fintoto) saavat tutkimustietoa omavaltvonnan laadun varmistamisesta. | Selvitetään Kokkolaan alueelta, kuinka helppoa nuoren on ostaa rahapelejä tai pelata rahapelialtomaatteja. Pelipilotti -hanke saa tutkimustietoa Pienille Pohjalaisille Päihde- ja mielenterveys päiville. | Osaan suunnitella ja toteuttaa sekä raportoida projekteja. Lisäksi opin ohjaustilanteissa ohjaamista sekä saan valmiuksia organisoida isompia projekteja. |
|--|--|---|---|

TAULUKKO 1. (jatkuu) Tavoitteet

| | | | |
|---------------------------------|---|---|--|
| <p>Tulostavoitteet</p> | <p>Ennaltaehkäiseminen peliongelmiin syntymiseen ikäraja- ja valvonnalla.</p> <p>Pelaamisen rajoitukset suojelevat nuoren pelaamista sekä mahdollista ongelmapelaamisen syntyä.</p> <p>Vastuullisen myynnin tapauskohtaista tietoa ostokokeilla</p> | <p>Tuloksia voidaan käyttää tilastollisesti Päihde- ja mielenterveysmessuilla.</p> <p>Saadaan tuoretta tutkimustulosta Kokkolan alueen ikäraja- ja valvonnasta. Motivoidaan tutkimuksen kautta kauppoja vastuulliseen valvontaan.</p> | <p>Projektityöskentelyn sisäistäminen. Toiminnan toteuttamisen ja suunnittelemisen taidot kehittyvät. Projektin esittelemisen Pienillä Pohjalaisilla Päihde- ja mielenterveys päivillä sekä valmis opinnäytetyö.</p> |
| <p>Oppimistavoitteet</p> | <p>Toteutuuko nuorten pelaamisen ikäraja- ja valvonta osana ennaltaehkäisevää työtä?</p> <p>Kykenevätkö myyjät vastuulliseen myyntiin sekä ikärajojen valvontaan?</p> | <p>Kuinka tarkasti vähittäistavarakaupat valvovat ikärajoja ja toteutuuko ikäraja- ja valvonta?</p> <p>Pienet Pohjalaiset Päihde- ja mielenterveyspäiville tutkimustulokset.</p> | <p>Ammatillisen osaamisen lisääntyminen päihdetyössä. Kriittistä analysoinnin taitoa omavalvonnan epäkohdista.</p> <p>Valmiuksia moniammatillisen tiimin hyödyntämisestä.</p> <p>Rohkeutta esiintyä suurelle yleisölle PPP päivillä.</p> |

2.4 Projektissa huomioon otettavat standardit, viranomaismääräykset, lainsäädäntö, tekijänoikeudet ja sopimukset

Opinnäytetyöntekijän ja opinnäytetyön tilaajan välille solmitaan opinnäytetyösopimus (LIITE 1). Sopimuksen jälkeen valmistellaan projektisuunnitelma (LIITE 8), jonka seurauksena tehdään toimintaluopa-anomus (LIITE 2).

Projektin ostokokeita tehdessä tulee huomioida, että tutkimustulokset ovat seurannan ja arvioinnin väline vastuullisen myynnin edistämiseksi. Näin yhteistyökumppaneiden välinen luottamus säilyy ja voidaan rakentaa yhteistä vastuullista myynnin ja valvonnan sekä ehkäisevän rahapeliongelman kokonaisuutta. Ostokokeissa ei etsitä syyllistä, vaan se on seurannan ja arvioinnin väline. Mukana olleiden vähittäiskauppojen mahdolliset myyntilanteet eivät johtaneet laittomaan toimintaan myydessään rahapelejä ilman ikärajan kysymistä. Kauppojen nimiä ei myöskään annettu julkisesti missään vaiheessa ilmi, vaan ne jäivät ainoastaan projektissa olleiden jäsenten tietoisuuteen.

Projektin ostokokeissa ostetut veikkauslomakkeet sekä raha-arvat hävitettiin paperisilppurilla tarkistamatta. Tästä vastasi työelämäohjaaja. Rahapeliautomaattien voitto-osat vähennettiin budjettiin määrättyjen rahapeliin pelaamiseen tarkoitettusta osuudesta. Suomen arpajaislainsäädännön mukaan rahapeliin pelaaminen on kiellettyä alle 18-vuotialta, joten projektin ostokokeita suorittavat henkilöt olivat täysi-ikäisiä. Näillä keinoilla välttyttiin tutkimuseettisiltä ongelmilta, joita voittojen lunastaminen tai alaikäisten käyttäminen olisi aiheuttanut.

3 RAHAPELIPROJEKTIN TIETOPERUSTAA

Suomessa yksinoikeudella rahapelejä on toimeenpannut 70 vuotta kolme julkisen vallan valvomaa rahapeliyhteisöä, jotka ovat Raha-automaattiyhdistys RAY, Veikkaus Oy sekä Fintoto. Käsitteellä yksinoikeusjärjestelmä tarkoitetaan monopolia, jollainen Suomessa rahapelien osalta vallitsee. Muut kuin nämä arpajaislaissa mainitut tahot eivät siis saa toimeenpanna rahapelejä Suomessa. (Arpajaislaki 23.11.2001/1047.) Tämän osion tarkoituksena on tuoda esille rahapelimaailman lainsäädännöllisiä säädöksiä ja kuvata Suomessa lainmääräävää rahapelipolitiikka. Sivuan tekstissä rahapelaamiseen liittyvää ongelmapelaamista sekä aikuisen että nuoren näkökulmasta.

Tämän opinnäytetyöprojektin tekovaiheessa on valmisteilla uusi lakiuudistus, jolla yhdistettäisiin kolme rahapeliyhtiötä yhdeksi valtion omistamaksi rahapeliyhtiöksi. Tavoitteena tällä uudistuksella on vahvistaa ja ylläpitää rahapelien yksinoikeusjärjestelmää. Yksinoikeusjärjestelmällä voitaisiin mahdollisesti estää väärinkäytökset ja vähentää rahapelaamisen sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja. Tavoitteena voidaan pitää myös sitä, että saataisiin parempia mahdollisuuksia kehittää ongelmapelaamisen avuksi tehokkaampia keinoja auttaa. Aikataulullisesti ministeriövaliokunta hyväksyi 2015 syyskuussa linjaukset kolmen rahapeliyhteisön rahapelitoiminnan yhdistämiseksi. Hallituksen esitys on tarkoitus antaa syyskuussa ja mahdollisia uudistuksia toteuttaa vuonna 2016 loppuvuodesta. (Sisäministeriö 2016.) Lakiuudistuksien sekä siihen liittyvät mahdolliset muut uudistukset jätän tämän opinnäytetyön ulkopuolelle, koska lakiuudistusta vasta valmisteltiin opinnäytetyön tekovaiheessa.

3.1 Yleistä rahapelien ikärajoista, markkinoinnista ja myynnistä

Rahapeleistä säädetään arpajaislaissa (23.11.2001/1047), mutta tulee kuitenkin huomioida ettei se käsittele ainoastaan rahapelejä ja -pelaamista, vaan mitä tahansa toimintaa, johon osallistuminen on maksullista ja josta voi voittaa rahaa tai jotain rahanarvoista. Lain tarkoituksena on estää rahapelitoimintaan liittyviä rikoksia sekä sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja. (Arpajaislaki 23.11.2001/1047.) Lailla halutaan suojella lapsia ja nuoria rahapelien haitoilta. Pelipaikkojen henkilökunta valvoo rahapelien pelaamista ja näin ollen suojaa lapsia ja nuoria talous- ja velkaongelmilta. (Mustalampi 2012, 3.)

Kaikessa rahapelaamisessa Suomessa vallitsee 18 vuoden ikäraja. Elinkeinoharjoittajan tai rahapeliyh-teisön tulee valvoa rahapeliä osalta 18 vuoden ikäraja myyntipisteissään. (Arpajaislaki 23.11.2001/1047.) Samaan perheeseen kuuluvan täysi-ikäisen seurassa pelaaminen on myös kiellettyä. Tätä ennen rahapeliä ikäraja oli 15 vuotta ja alle 15-vuotias sai pelata perheen täysi-ikäisen seurassa. Syy ikärajan nostoon oli nuorten peliongelmiin ennaltaehkäisy sekä pelaamisesta aiheutuvien sosiaa-listen ongelmien synty. (Veikkaus 2015a.) Ikärajavaltvonta kuuluu rahapeliyhtiöiden lisäksi raha-automaattien käyttöä varten tilan luovuttaneiden, kuten esimerkiksi elintarvikeliikkeiden ja kioskien, tehtäviin. Valvontasuunnitelmassa sovitaan valvontapiste, valvonnan vastuhenkilö ja kirjataan valvontakoulutuksen suorittaneet henkilöt. (Mustalampi 2012, 7.)

Sisäministeriö vahvistaa rahapeliyh-teisön hakemuksesta rahapeliä pelisäännöt. Rahapeliä toimeenpanon valtakunnallisesta valvonnasta vastaa Poliisihallitus. (Sisäministeriö 2015.) Rahapeliyh-teisöt RAY, Veikkaus ja Fintoto kertovat verkkosivuillaan, että markkinoinnissa noudatetaan arpajaislakia, ja tämän lisäksi jokainen pelitoimintaa tuottava taho noudattaa omia eettisiä ohjeitaan. Mainonta ei saa antaa väärää tietoa tai väärää kuvaa todellisista mahdollisuuksista voittaa rahaa. Kuluttaja yksilönvapautta kunnioitetaan ja pelaamisen suurkulutuksen ihannointia ja siihen yllyttävää mainontaa ei to-teuteta. Jokaisella toimijalla on vastuullisuuteen liittyviä rajoituksia, ehkäisykeinoja ja sekä markki-nointiin että myyntiin kohdistettuja määritelmiä. Jokainen pelituotteita tuottava taho huolehtii rahape-lien myynnin osalta täysi-ikäiselle vastuullisesta myyntiä, ja myös oman pelaamiseen hallintaan on tarjolla lukuisia työkaluja. (RAY 2015; Veikkaus 2015a & Fintoto 2015.)

Arpajaislain mukaan rahapeleistä tulevat voitot tulee käyttää Suomessa yhteiseen hyvään. Tuotoil-la rahoitetaan sosiaali- ja terveysalan järjestöjä, ongelmia kohdanneiden ja heikompien väestöryh-mien auttamista sekä sotaveteraanien kuntoutusta. Varoilla edistetään myös tiedettä, taidetta, lii-kuntaa, nuorisotyötä sekä hevoskasvatusta- ja -urheilua. Veikkauksen pelien osalta tuoton jakami-sesta vastaa opetus- ja kulttuuriministeriö, RAY:n tuoton jakamisesta päättää valtioneuvosto sosi-aali- ja terveysministeriön sekä RAY: ehdotusten perusteella. FinToton tuoton jakoa säätelee arpa-jaislaki ja toimeenpanosta vastaa maa- ja metsätalousministeriö. (RAY 2015; Veikkaus 2015 & Fin-toto 2015.)

Vuonna 2014 Ray tilitti 411,2 miljoonaa euroa, josta sisäministeriön päätöksen mukaan jaetaan yleishyödyllisille yhtiöille ja säätiöille sekä sotiemme veteraaneille 117 miljoonaa euroa. (RAY 2015.) Veikkauksen tuotto 540 miljoonaa jaettiin kaikkien suomalaisten hyvinvointiin edunsaaji-

le. (Veikkaus 2015b.) Fintoto on sitoutunut vuosittain jakamaan erilaisiin hevosalan toimintoihin 800 miljoonaa euroa. Lisäksi Fintoto maksaa valtiolle arpajaisveroa, jolla osoitetaan varoja pelien valvontaan ja pelihaittojen ehkäisyyn. (Fintoto 2015.)

3.2 Näkökulmia rahapeliengelmäpelaaamisesta

Ongelmalliseen pelaamiseen kuuluu hallitsemattomuus ja pakonomainen tarve pelata. Ihminen ei pysty itse päättämään omasta pelaamisesta, vaan tuntee pakonomaisen tarpeen pelata tai jatkaa pelaamista. Pakonomaisen pelaamisen määrittettä ei voida mitata pelaamiseen käytetyllä ajalla tai rahalla, koska suhteelliset erot ovat yksilöllisiä. Yksi voi pelata suhteellisen paljon rahaa ja toinen taas käyttää muutamia euroja. Ongelmallisen pelaamisen Lundin (2010) mukaan voi tunnistaa siitä, pystyykö pelaaja halutessaan lopettamaan pelaamisen tai olemaan pelaamatta. (Lund 2010, 31–32; Kourgiantakis & Stark 2015, 8.) Opinnäytetyössäni rajasin tietoperustan työni ongelmäpelaaamiseen. Peliriippuvuus-käsitteen ja peliriippuvaisen pelaamiskäyttäytymisen jätin opinnäytetyön ulkopuolelle, koska rajaamalla aiheita sain opinnäytetyöni laajuuden pidettyä kohtuullisena.

Pelaamiseen rahasta vaikuttavat rakenteelliset tekijät, kuten rahapeliengelmäpelattavuus, nopeus ja palkitsevuus sekä tilannetekijät ja yksilölliset tekijät. Ongelmäpelaaamiseen liitetään yleensä päävoittojen tarjoamat suuruudet sekä todennäköisyys voittaa, ”läheltä piti” -tilanne tuntemukset ja luottokortin käyttömahdollisuudet. Väestökyselyillä on jo vuodesta 2003 lähtien saatu tietoa rahapeliengelmäpelaaamisesta. Väestökyselyjä toteutetaan joka neljäs vuosi. Suomalaisten rahapelaaminen 2011 -kyselyssä selvitettiin 15–74-vuotiaiden suomalaisten rahapelaamista ja ongelmäpelaaamista. Suomalaisen aikuisväestön rahapelaamista on aiemmin selvitetty Sosiaali- ja terveysministeriön (STM) toimeksiantamalla kyselyillä vuonna 2003 ja 2007. Vuoden 2011 väestökyselyn suunnittelusta vastasi Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Kysely on jatkoa Sosiaali- ja Terveystieteiden ministeriön vuosina 2003 ja 2007 toteuttamille vastaaville kyselyille. Kyselyn vuonna 2011 tutkimuspalvelut toteutti Taloustutkimus Oy. Rahapelaaminen 2011-kyselyssä selvitettiin pelaamisen jatkuvuutta, pelaamiseen käytettyjä rahamääriä, pelattuja pelejä sekä ikää jolloin pelaaminen aloitettiin.

Suomalaiseen kulttuuriin kuuluu rahapelaaminen, ja jopa 93 prosenttia 15–74 vuotiaista suomalaisista oli pelannut jotakin rahapeliä. Turja, Halme, Mervola, Järvinen, Tassopolus sekä Ronkainen (2012) kirjoittavat teoksessaan, että rahapelaamiseen ei ole tullut suuria muutoksia vuoden 2007-kyselyn jäl-

keen.. Vuonna 2007-kyselyssä 15–17-vuotiaista 66 prosenttia ja vuonna 2011-kyselyssä 47 prosenttia oli pelannut rahapelejä kuluneen 12 kuukauden aikana. Rahapelaaminen 2011-kyselyn mukaan pelaa- minen aloitetaan yleisemmin teinivuosina. Neljännes vastasi pelanneensa ensimmäisen kerran rahape- lejä 10–14-vuotiaina ja 24 prosenttia 15–17-vuotiaina. Rahapeliyhdistyksen (RAY) rahapeliautomaatti oli yleisin ensimmäinen rahapeli, joita oli pelannut 43 prosenttia vastanneista. (Turja ym. 2012, 16– 18.) Rahapeliautomaatteja pidetään yhtenä riippuvuuteen altistavana rahapelimuotona. Pelatuimpia rahapelejä olivat RAY:n raha-automaattipelit, Veikkauksen lotto- ja jokeripelit, raaputusarvat ja päivit- täiset arvontapelit. Nettotuloistaan pelaamiseen ongelmapelaajat käyttivät 11,5 prosenttia. (Mäkelä ym. 2010, 264–275.)

Ongelmapelaaminen Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen kyselyn (2011) tutkimustuloksien mukaan oli yhä edelleen sama kuin neljä vuotta sitten. Ongelmapelaajien määrä oli Suomessa 15–74-vuotiaista 2,7 prosenttia eli noin 110 000 henkilöä. Jatkuvaa pelaamista esiintyi yhdellä prosentilla kyselyyn vas- tanneista. (Turja ym. 2012, 16–18.; STM 2012.) Kansainvälisesti Suomen tulokset ovat melko korkeat. Vertailukohteena ongelmapelaaminen kansainvälisesti oli Kanadassa 2,4 % ja Yhdysvalloissa 3,2 %. (Williams, Volberg & Stevens 2012, 5–7.) Arpajaislaki (661/2010) 18 vuodenikärajasta rahapeli- en pelaamiseen on Turjan ym. (2012) mukaan kuitenkin vähentänyt nuorison rahapelaamista sekä ongel- mapelaamista.

Vuonna 2008 THL teki juomatapatutkimuksen Suomessa. Tutkimuksessa kysyttiin ensimmäistä kertaa myös rahapelaamisesta sekä rahapeliongelmissa. 79 % vastaajista oli pelannut rahapelejä viimeisen vuoden aikana. Vastaajista 29 prosenttia oli nauttinut alkoholia tai muita päihteitä pelaamisen yhtey- dessä. Runsas alkoholin käyttö sekä pelaamisen osuus korostuivat miesten osalta. Alkoholin suurkulu- tus sekä humala nostivat riskiä ongelmapelaamiseen. Alkoholin saatavuus pelipaikan lähetyvillä sekä pelien sijoitus voivat helpommin aiheuttaa peliriippuvuutta. Aikuisväestön terveystutkimis- tutkimuksessa todettiin, että pelaajat, jotka pelaavat paljon, juovat alkoholia enemmän kuin ne, joilla ei ole kokemusta pelaamisesta. Päihdetapauslaskenta antaakin viitteitä siihen suuntaan, että useilla päih- deasiakkailta on myös peliongelma. (Mäkelä ym. 2010, 264– 275.)

Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen mukaan työssään pelaamista kohtaavat eri alojen työntekijät, vanhemmat ja muut kasvattajat ovat huolissaan nuorten pelaamisesta. (THL 2015b.) Nuoret ja lapset ovat alttiimpia rahapeli- en pelaamiselle. Rahapelaamisesta (2011) kyselyn mukaan on saatu tietoa, jon- ka mukaan pelaamisen varhainen aloittaminen altistaa peliongelmile. Kiinnostus rahapeleihin on nuo- rilla suuri, ja he yrittävätkin pelata rahapelejä, vaikka se olisi heidän ikänsä puolesta kiellettyä. Luhta-

lan, Silvennoisen ja Tenkkaisen mukaan riippuvuus pelaamiseen saattaa syntyä helpommin nuorilla kuin aikuisilla, koska nuoren aivot vielä kehittyvät, mutta rahapelaaminen voi kuitenkin myös nuorella olla ohimenevää kokeilua. (Luhtala, Silvennoinen & Tenkkanen 2013, 26–36.)

Rahapelaaminen 2011-kyselyn mukaan nuorten rahapelaaminen on vähentynyt, mutta tietokonepelien ääressä vietetty aika on kasvanut merkittävästi. Yleisesti ajankäytönhallinta sekä sosiaaliset haitat ovat yleisiä nuorten ongelmapelaamisessa, koska esimerkiksi nettipokerin pelaaminen ajoittuu useasti yöaikaan ulkomaalaisten sivustojen takia. Vuorokausirytmistä saattaa sekoittua ja yöunet saattavat jäädä vähälle. (Taskinen 2007, 16–17.) Taskinen toteaa kansainvälisen tutkimuksen mukaan, että nuorten mielestä rahapelien pelaamiseen liittyy hauskuus, viihde sekä jännitys, mutta myös raha ja sosiaalinen painostus. Taloudellista voittoa nuori ei välttämättä hae, mutta se on keino pelaamisen jatkamiseen. Nuoret pelaavat unohtaakseen ongelmansa sekä paetakseen todellisuutta, ja osa nuorista hakee yksinäisyyteen seuraa rahapelien pelaamisen keinoin. Ystävien ja vertaisryhmien merkitys on huomattava tekijä nuoren rahapelaamiselle. Pelitaitojen keuhuskeleminen edesauttaa saamaan kavereiden hyväksyntää ja kuulumaan porukkaan. (Taskinen 2007, 8–9.)

Myös nuorten keskuudessa voidaan puhua rahapeliongelma- ja hyvinvoinninlaitoksen teettämän kyselyn (2011) mukaan 2,3 prosenttia suomalaisnuorista pelasi rahapelejä liikaa. Tähän ryhmään kuului 12–17-vuotiaista 9000 nuorta. (Turja ym. 2012, 16–18.) Taskisen mukaan nuorten pelaaminen on määrällisesti vähempää kuin aikuisten, mutta sen sijaan ongelmapelaaminen on suhteellisesti yleisempää nuorilla. Nuorten ongelmapelaamisen tunnistaminen voi olla vaikeaa ja se ei välttämättä näy päällepäin verrattuna esimerkiksi päihdeongelmaan. (Taskinen 2007, 16–17.)

Kouluvaikeudet, mielialan vaihtelut sekä persoonallisuuden muutokset liittyvät usein nuorilla rahapeliongelmaan. Puheenaiheet liittyvät yleisesti rahapelaamiseen sekä rahapeleihin. Liiallinen pelaaminen saattaa vaikuttaa myös nuoren läheisiin ihmisiin, kuten perhe- ja kaverisuhteisiin. Aika vaihtuu rahapelien pelaamiseen ja harrastukset saattavat jäädä vähemmälle. Liiallisen pelaamisen salailu tyypillisesti liittyy ongelmapelaamiseen sekä sitä kautta tulevat syyllisyyden tunteet lisäävät psyykkistä pahaa oloa. Rahantarpeeseen usein valehdellaan ja valehtelukierre lisää ongelmapelaajan pahoinvointia. Nuori saattaa myös myydä omaisuutta pelirahan saamiseksi. Vanhempien vastuu on suuri rahapeliongelmien ehkäisyssä. Nuori oppii vanhemmiltaan pelaamisesta ja ottaa siitä mallia. Tästä syystä arpajaislakia (23.11.2001/1047) muutettiin niin, että alaikäisten rahapelaaminen on kiellettyä myös aikuisen seurassa. (THL 2015, 26–36; Kourgiantakis & Stark 2015, 15–18.)

Riski aikuisiän ongelmapelaamiselle kehittyy myös sitä nopeammin, mitä aiemmin pelaaminen aloitetaan. Lapsena aloitettu pelaaminen voi aikuisiällä johtaa täysi-ikäiseksi tultuaan pikavippien ottamiseen sekä luottotietojen menettämiseen. Alaikäiset voivat myös velkaantua, jos pelirahan lainaaminen toisilta kavereilta yleistyy. (Luhtala ym. 2013, 26–36.) Vanhemmat ovat tärkeimpiä roolimalleja lapsilleen, ja lapset mallintavat aikuisten rahapelaamisesta jo hyvin nuorella iällä. Kourgiantakis ja Starkin (2015) mukaan vanhemmat usein antavat esimerkillisiä rooli- sekä ajatusmalleja siitä, että pelaaminen on hyvä tapa tehdä rahaa. Liiallinen pelaaminen koetaan hyvin tavalliseksi arkiseksi asiaksi sekä palaamista kuvaillaan hyvin jännittäväksi tapahtumaksi. Kourgiantakis ja Starkin (2015) toteavatkin, että niiden lasten, joiden vanhemmilla on peliongelma, todennäköisyys sairastua ongelmapelaamiseen. (Kourgiantakis & Stark 2015, 15-18.)

4 RAHAPELIPROJEKTIN ORGANISAATIO

Tässä osiossa esitellään rahapeliprojektin toteuttaja, asiantuntijatuki sekä yhteistyötahot.

Projektin toteuttajana toimii Centria-ammattikorkeakoulun sosionomi (AMK) opiskelija Jenni Rastio (o.s. Rintala). Työelämäohjaajana toimi Kokkolan kaupungin kehittämissuunnittelija. Centria-ammattikorkeakoulun puolesta opinnäytetyötä ohjasi opettaja Juha Pekola.

Projektin yhteistyötahona toimivat Kokkolan kaupungin Pelipilotti-hanke, joka on sosiaali- ja terveysviraston alaisuudessa toimiva kehittämiskeskus, jonka työtä ohjaa Terveysten ja hyvinvoinnin laitos THL. Ostokokeissa toimivat nuoret valittiin projektin vetäjän lähipiiristä.

5 TOTEUTUSSUUNNITELMA

Ostokokeet olivat ennalta suunniteltuja ostokokeita. Suunnittelusta vastasivat sekä opinnäytetyöntekijä että Pelipilotti-projektin projektityöntekijä. Opinnäytetyöntekijän vastuulla oli projektin suunnittelu ja toiminnan toteutus. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos THL vastasi opinnäytetyöntekijän koulutuksesta. Opinnäytetyön suunnittelusta opinnäytetyöntekijä kävi keskusteluita ja palavereita Kokkolan kehittämissuunnittelijan kanssa. Opinnäytetyöntekijä kirjasi koko toiminnan ajalta oppimispäiväkirjaa, johon kirjattiin toimintojen onnistuminen sekä opinnäytetyöhön liittyvät asiat.

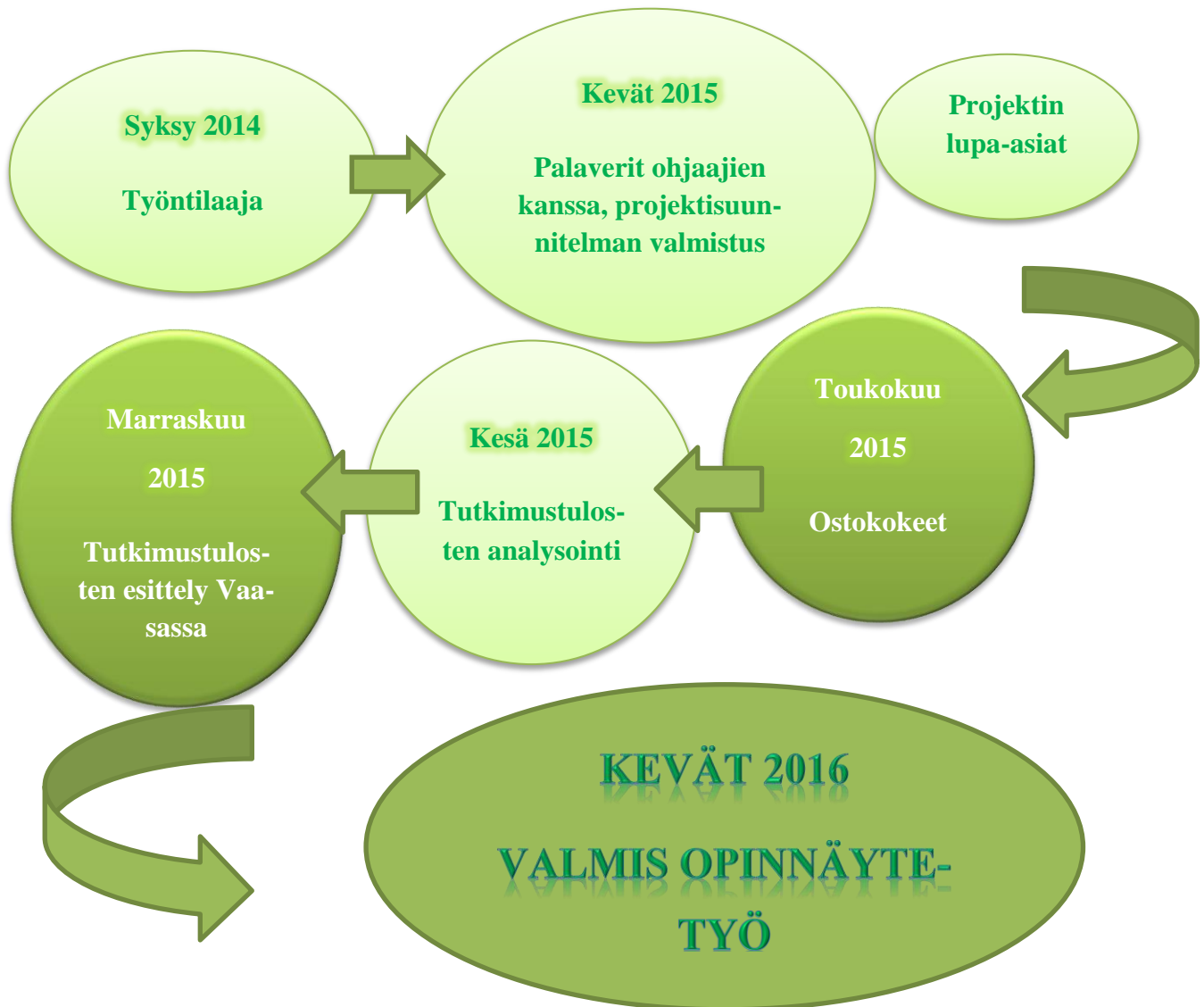
Pienillä Pohjalaisilla Päihde ja mielenterveyspäivillä esiteltiin tutkimustulokset, joista vastasi opinnäytetyöntekijä. Tutkimustuloksien esittelystä vastasi opinnäytetyöntekijä, joka esitteli tutkimustulokset Kokkolan alueen ikärajavälivonnasta. Valmis opinnäytetyö toimitettiin Centrian ammattikorkeakoululle, Centrian koulutuskirjastoon sekä Kokkolan kaupungille.

Tämäosion tarkoituksena on esitellä opinnäytetyön toiminnallinen osuus, suunnitelma sekä lopullinen toteutus. Osiossa käsitellään yksityiskohtaisemmin ostokokeiden tekijöiden valintaa ja siinä huomioitavia tekijöitä, ostokokeiden toteutusta sekä ostokokeiden ostotilanteissa esille nousseita tuntemuksia.

5.1 Rahapeliprojektin tehtävä luettelo ja aikataulut

Projektin suunnittelu käynnistyi syksyllä 2014 kokouksella Kokkolan kehittämissuunnittelijan kanssa. Seuraavalla sivulla Kuvio 2 esittelee projektin kokonaisaikataulun (KUVIO 2). Projekti eteni opinnäytetyöntekijän projektisuunnitelman (LIITE 8) valmistumisella keväällä 2015. Toukokuussa 2015 saatiin kuntoon projektiin tarvittavat luvat, ja käytännön toteutus tapahtui sen jälkeen. Projektissa saatujen havaintojen analysointi aloitettiin syksyllä 2015 ja saatiin päätökseen syyskuussa 2016. Opinnäytetyön tulokset esiteltiin Vaasassa 16.–17.11. 2015 Pienillä Pohjalaisilla Päihde- ja mielenterveyspäivillä, jonka esityksestä vastasi opinnäytetyöntekijä.

Koulutuspäiville opinnäytetyöntekijä valmisteli Power Point -esityksen (LIITE 6), jossa tuotiin esille saatuja tuloksia sekä havainnollistettiin niitä taulukoin. Projektiopinnäytetyön kirjallisen tuotoksen laatiminen alkoi keväällä 2016 ja opinnäytetyö valmistui syksyllä 2016.



KUVIO 2. Aikataulu

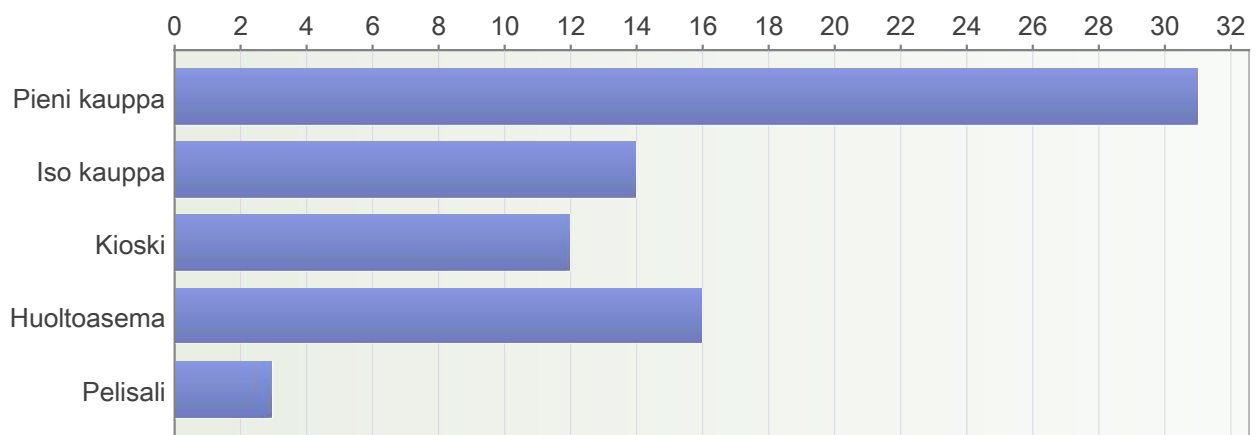
5.2 Ostokoepäivän toteutuksen suunnittelu ja toteutus

Ikärajavaivontaa voidaan suorittaa ostokokein, ns. Mystery shopping -menetelmällä, vähittäistavara-kauppoihin, joilla on tarjolla rahapelejä. Ostokokeissa ostaja ostaa tai pelaa rahapelejä, ja ostotilannetta havainnoidaan seurantalomakkeella (LIITE 3). Ostotilanteissa pyritään selvittämään miten onnistutaan saamaan osto läpi ilman, että ostajan tarvitsee todistaa henkilöllisyyttään. Myymälät ja yritykset eivät tiedä ostokokeiden ajankohtaa tai ostokokeiden tekijöiden henkilöllisyyttä. Ostokokeiden lukumäärä

perustuu vähittäismyyntipisteiden ja koeostajien lukumäärään sekä paikkakunnan asukasmäärään. (MSPA 2016.)

Myyntipisteet opinnäytetyössäni koostuivat erikokoisista kaupoista, huoltoasemista ja kioskeista (TAULUKKO 2). Myös Kokkolan peliluola oli yhtenä ostokoepaikoista. Peliluolan tuloksia ei kuitenkaan voitu pitää luotettavana, koska kyseinen myyjä tunsi osan ostokokeiden tekijöistä. Muissa ostokoetapahtumissa tämänkaltaisia ongelmatilanteita ei esiintynyt.

TAULUKKO 2. Myyntipisteet



Ostokokeet jaoteltiin kahteen osioon, Veikkauksen/ Fintoton arvan/pelitositteen ostoon tai Rayn raha-automaatin pelaamiseen. Näin saatiin tasapuolisesti ostokokeita suoritettua niin kassan kautta vietäviin ostoihin kuin myös raha-automaattien pelaamiseen. FinToton ostokokeiden suorittaminen koettiin haasteelliseksi, koska FinToton myyntipisteitä oli huomattavasti muita myyntipisteitä vähemmän. Tämän tilanteen takia FinTotoon kohdistuneiden ostokokeiden määrä jäi vähäiseksi.

Ostokokeissa havainnot kirjattiin seurantalomakkeeseen (LIITE 3), joka oli Webropolin sähköisessä järjestelmässä. Seurantalomakkeen suunnittelusta vastasi opinnäytetyöntekijä yhdessä THL:n edustajan kanssa. Lomakkeeseen kirjattiin myyjän arvioitu ikä, sukupuoli sekä reaktio tilanteessa. Myös ostotilannetta sekä pelikoneiden sijoittumista vähittäismyyntipaikassa kuvailtiin seurantalomakkeelle.

5.3 Koeostajien valinta ja koulutus

Koeostajat suunniteltiin valittavaksi Kpedun hyvinvointikampuksen oppilaista, mutta aikataulullisten ongelmien takia ostokokeen tekijät valittiin opinnäytetyöntekijän lähipiiristä. Valintaan liittyvissä suunnitelmissa käytiin keskustelua opinnäytetyö ohjaajan Juha Pekolan kanssa.

Ostokokeita suorittavien henkilöiden tulisi näyttää nuorelta. Jos vähittäiskaupan myyjän mielestä nuori on vanhan näköinen, voi tämä sumentaa myyjän arviointikykyä. Suunnittelussa otettiin tarkkaan huomioon ostokokeiden tekijöiden ulkonäkö, jotta nämä olisivat mahdollisimman nuorelta näyttäviä, mutta todellisuudessa kuitenkin täysi-ikäisiä nuoria. Täysi-ikäisten koeostajien valikoimisella välttyttiin tutkimuseettisiltä ongelmilta, joita alaikäisen koeostajan käyttäminen olisi tuonut esille. Näin ollen yksikään ostokokeisiin liittynyt myyntipaikka ei joutunut vastamaan alaikäisille myydyistä ostoksista. Valinnassa osoittautui haasteelliseksi miespuolisen ostokokeen tekijän löytyminen, mutta lopulliseen valintaan valikoitui kolme naispuolista sekä yksi miespuolinen ostokokeen tekijä.

Ostokoepäivää varten valikoitiin nuorekkaat ja rennot vaatteet sekä naispuoliset tekijät jättivät meikein ehostamatta itseään. Lopullisena projektin toteutuspäivänä ostokoetiimin ulkonäöllisiä seikkoja arvioitiin ja olimme kaikki sitä mieltä, että ostokokeiden tekijät näyttivät täysi-ikäisyyden kynnykseltä olevilta nuorilta.

5.4 Ostokokeet

Ostokokeita suoritettiin Kokkolan kaupungin keskustassa ja taajamassa alueiden kauppoihin, kioskeihin ja huoltoasemiin. Ostokokeissa ostokokeen tekijä suoritti itsenäisesti yhden ostokokeen ostamalla pelitositteen kassalta tai pelasi raha-automaattipelejä muutamilla kolikolla. Jokaiseen myyntipisteeseen suoritettiin keskimäärin neljä ostokoetta. Myyntipisteet koostuivat erikokoisista kaupoista, huoltoasemista ja kioskeista. Myös Kokkolan peliluola oli yhtenä ostokoepaikoista.

Ostokokeen jälkeen ostokokeen tekijä kirjasi havaintonsa seurantalomakkeeseen (LIITE 3), joka oli sähköisessä muodossa Webropolin sähköisessä järjestelmässä. Tällä menetelmällä saimme havaintomateriaalia suoraan yhteistyökumppaneiden käyttöön. Havaintomateriaalia on mahdollista tarkastella kokonaisuudessaan liitetiedostosta (LIITE 4). Havainnoinin kirjaamisvälineenä käytimme tablet-tietokonetta sekä älypuhelimia. Lomakkeeseen kirjattiin myyjän arvioitu ikä, sukupuoli sekä reaktio ostotilanteessa. Myös ostotilannetta sekä pelikoneiden sijoittumista vähittäismyyntipaikassa kuvailtiin.

Ostokokeiden toteuttaminen sijoittui ajallisesti iltapäivän ruuhka-aikoihin, ja tavoitteena oli saada tuloksia siihen vuorokauden aikaan, kun ihmisiä oli eniten liikkeellä.

5.5 Ostokokeiden tekijöiden kokemuksia ostokokeiden suorittamisesta

Jokainen ostokokeisiin osallistuva tekijä kertoi aluksi jännittäneensä tilanteita etukäteen. Heidän mielestään tämä edesauttoi eläytymään tilanteeseen, jossa todennäköisesti alaikäinen ostaja tai pelaaja mahdollisesti tuntisi itsensä olevan. Näin voitiin antaa myös kassahenkilölle hyvin todenmukainen tilanne ostokoetapahtumasta. Ostokokeen tekijät kertoivat tuntevansa myös haasteelliseksi kertoa henkilöllisyystodistuksien jääneen kotiin, koska tämä ei todellisuudessa vastannut totuutta. Ostokokeiden tekijöiden mukaan päivän kuluessa tuntemukset ja jännitys kuitenkin helpottivat. Päivän päätteeksi jokainen ostokokeiden tekijä antoi palautetta onnistumisestaan.

Jokainen koeostaja kertoi päivän olleen mukava ja antoisa. Henkilöllisyyspapereita kysyttiin päivän aikana todella harvoissa tilanteissa verrattuna koeostojen määrään. Tämä aiheutti koeostajille myös harmistuksen ja ihmetyksen tuntemuksia niissä tilanteissa joissa henkilöllisyyspapereita ei kysytty. He kertoivat, että heille usein ajatuksissaan tuli tunne että: ”Kunmpa nyt kysyisit niitä henkkareita.” Ostokokeiden tekijät antoivat myös projektin vetäjälle positiivista palautetta projektin ja koulutuksen onnistumisesta. Huomion arvoista ja rakentavaa palautetta annettiin aikatauluttamisesta ja siitä, että projektin vetäjän tarjoama ruokailu oli suunniteltu projektipäivän loppuun. Jokainen oli melko väsynyt ja nälkäinen siinä vaiheessa, kun ruokailumahdollisuus toteutui. Ruokailu oli osana yhdessä ostokokeiden tekijöiden kanssa suunniteltua toimintaa.

5.6 Rahapeliprojektin potentiaaliset ongelmat ja riskit

Projektin aikataulu oli ennalta sovittu, joten opinnäytetyöntekijän tai ostokokeen suorittajan yhtäkkinen poissaolo, esimerkiksi sairastumisen vuoksi, olisi voinut sekoittaa aikatauluja. Riskejä ja ongelmia pohdittaessa tulisi aina laatia varasuunnitelma. Varasuunnitelmana projektissa pidettiin aikataulujen uudelleen organisointia. Varsinaisena projektin ostokoepäivänä, kaikki ostokokeen tekijät olivat kuitenkin terveitä ja projektin toiminnallinen osuus järjestettiin suunnitelmien mukaisesti.

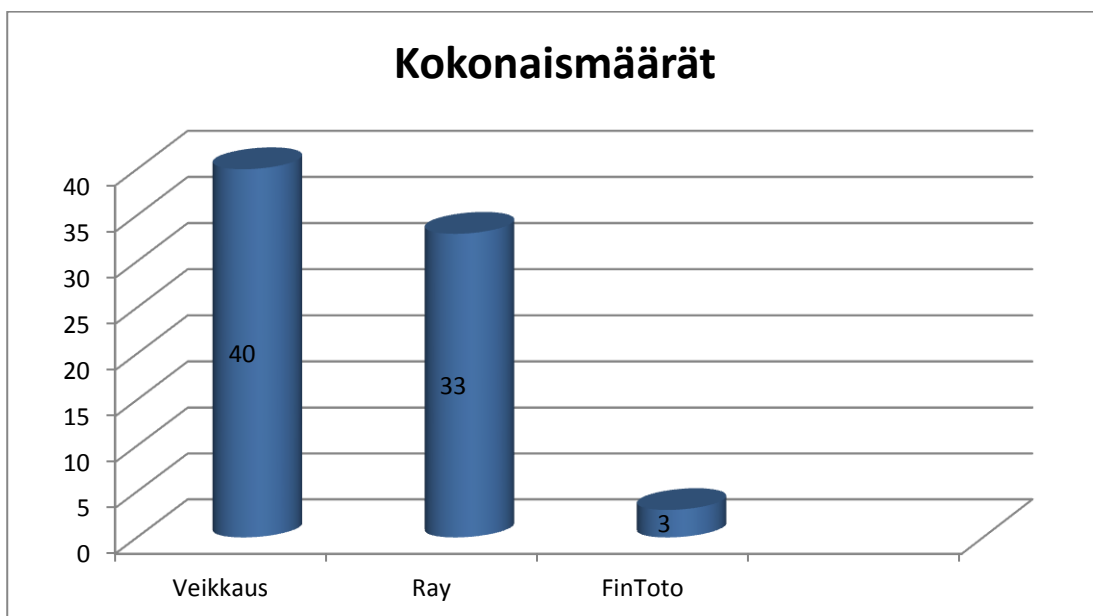
6 TULOKSET

Opinnäytetyön tavoitteena oli saada tutkimustuloksia Kokkolan kaupungin alueen ikäraja- valvonnan tehokkuudesta rahapelaamisen osalta. Tuloksia ei työn tilaajan osalta analysoitu sen tarkemmin. Kuitenkin opinnäytetyöntekijän oma pohdinta, ja projektin toteutuksen arviointi ovat tärkeitä osialopullisessa opinnäytetyössä. Tämän osion tarkoituksena on tuoda esille tutkimustuloksia ja oletettavia johtopäätöksiä sekä tuloksista tulleita pohdintoja. Kokonaisuudessaan seurantalomakkeen tulokset ovat nähtävillä liitetiedostosta. (LIITE 4.)

6.1 Ostokokeiden toteutuminen

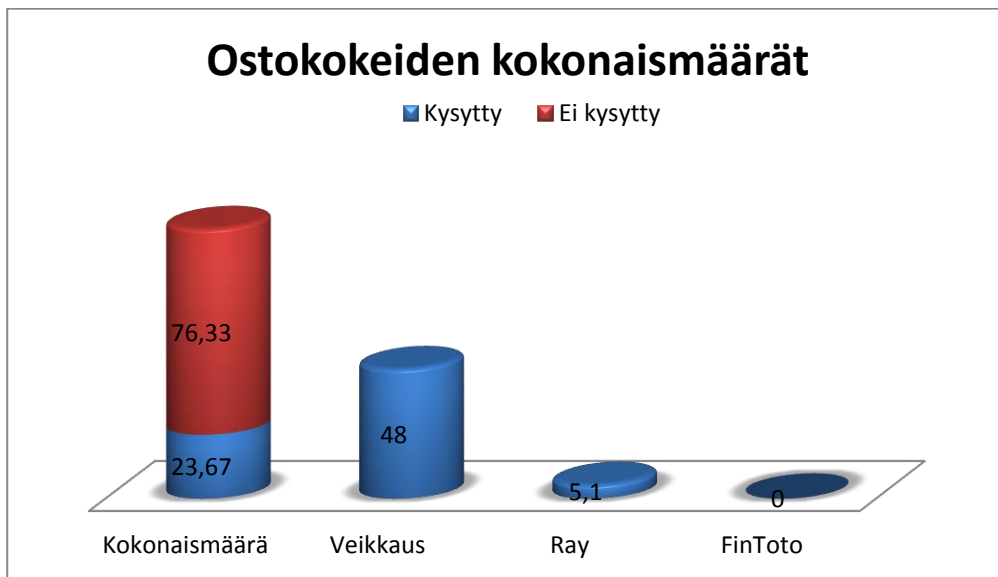
Projektin ostokokeiden kappalemääräksi saatiin 76 kappaletta (TAULUKKO 3). Tästä lukumäärästä Rahapeliautomaattien osuus oli 40 kappaletta, Veikkauksen tositteiden osuus 33 kappaletta sekä FinToton 3 kappaletta. Näin laaja kokonaisuus osoittautui kattavaksi määräksi, jonka seurauksena saimme kattavan kuvan Kokkolan alueen ikäraja- valvonnan tehokkuudesta.

TAULUKKO 3. Kokonaismäärät ostokokeissa



Taulukossa 4 voidaan nähdä, että Kokkolan alueella myyjän ikäraja- valvonnan tehokkuuden prosentuaalinen tulos oli 23,67 %. Näistä veikkaustositteiden osuus oli 48 % , Ray:n rahapeliautomaattien 5,1 % , sekä FinToton 0 %. Tutkimustuloksiin viitaten voitiin nähdä, että Kokkolan alueella on puutteellinen ikäraja- valvonta rahapeli- en osalta (TAULUKKO 4.)

TAULUKKO 4. Henkilöllisyystodistusta kysyvien ostokokeiden tulospäämäärät



6.2 Opinnäytetyön tavoitteiden ja tulosten arviointi

Opinnäytetyön toiminnan ja prosessin tavoitteena oli antaa Pelipilotti-hankkeelle tutkimustietoa Kokkolan alueen vähittäismyyntipisteiden ikäraja- valvonnan osalta rahapeli- en osalta. Projektia arvioitaessa voidaan projektituloksista päätellen arvioida rahapeli- projektin onnistuminen. Tulostavoitteena onnistuttiin saamaan koulutusmateriaalia Pienille Pohjalaisille Päihde- mielenterveyspäiville sekä tuottamaan tutkimustulokset havaintomateriaalina Power Point -esityksen muotoon.

Vastuullinen myynti ja ikäraja- valvonta kuuluvat jokaiselle rahapelejä myyvälle vähittäispisteelle. Voidaan nähdä onnistuneena tulostavoitteena rahapeli- organisaatioiden suuri kiinnostus projektin tuloksia kohtaan. Mielestäni tämä osoittaa, että tutkimustuloksista ollaan kiinnostuneita ja ikäraja- valvontaa pidetään tärkeänä ennaltaehkäisevänä keinona nuorten palaamiseen. Tämän kaltaiset tutkimustulokset

antavat viitteitä siitä, onko tietyn alueen ikärajavälönössä puutteita. Näin ollen ennaltaehkäisevää työtä voidaan tehostaa esimerkiksi tehostetuilla koulutuksilla.

6.3 Yhteistyökumppaneiden arviointi projektista

Yhteistyökumppanina projektissa oli Pelipilotti -hanke sekä Kokkolan kaupunki. Tutkimustulokset antoivat hyvän kuvan ikärajavälönössä tehokkuudesta Kokkolan alueella. Pienille Pohjalaisille Päihde- mielenterveyspäiville saatiin ajankohtaista tietoa ikärajavälönöstä, ja koulutuspäivillä saatiin esiteltyä projektin tulokset onnistuneesti. Tämä voidaan nähdä onnistuneena tulostavoitteena organisaation osalta.

Sekä työelämä- että opinnäytetyöohjaajat antoivat projektin vetäjälle rohkaisevaa palautetta projektin onnistumisesta sekä hyvää palautetta projektin laajuudesta ja onnistuneista tutkimustuloksista. Organisaatiokyky, ahkeruus ja projektinvetäjätaidot nousivat esille opinnäytetyöntekijän vahvuusalueilta. Yhteistyökumppaneilta opinnäytetyöntekijä sai positiivista palautetta ahkeruudesta projektia kohtaan sekä tiukkojenkin aikataulujen kiinnipitamisestä. Tulosten yhteenveto ja koulutuspäivillä esillä oleva materiaali vastasivat yhteistyötahojen odotuksia. Projektissa oli matkan varrella myös paljon lisähaasteita, joissa voitiin nähdä lisähaasteista selviytymisen onnistuminen.

6.4 Rahapeliprojektin kustannusarvio

Projekti toteutettiin Pelipilotti -hankkeen rahoituksella. Ostokokeissa suoritettavat ostot sekä auton kilometrikorvaukset ostokoepäivänä tulivat hankkeen rahoituksesta. Ostokokeisiin tarvittavista seurantalomakkeen kopiokustannuksista vastasi hanke. Pienet Pohjalaiset Päihde- mielenterveys päivät toteutettiin Vaasassa, jonne matkustamisesta opinnäytetyöntekijälle oli mahdollisuus hakea kilometrikorvauksia oman auton käytöstä. Opinnäytetyö on henkilökohtainen työ, jolla ei ole tuntimäärällisesti yläkattoa. Tuntityöskentelyyn käytettävät tunnit ovat opinnäytetyön tekijän omakustanteisia, joten rahallista korvausta tuntimäärästä ei suoriteta.

Kustannusarvio on suuntaa antava ja varsinaisista kustannuksista huolehti Pelipilotti -hanke. Yksi projektin oppimistavoitteista oli kuitenkin laskea projektin kustannusarvio, joka voidaan nähdä seuraavalla sivulla olevasta taulukosta 5 (TAULUKKO 5).

TAULUKKO 5. Kokonaiskustannukset

| Tavara | kpl/määrä | hinta € | Laskutoimitus | Yhteensä € |
|------------------------------|-----------|------------|---------------|------------------|
| Kopionti | 50 | 0,005 | 50 x 0.05 | 2,50 |
| Ostokokeet | 200 | 73 -voitot | 200-73+ 27,40 | 100,40 |
| Auton km | 175 | 0,45 | 175 x 0,45 | 78,75 |
| Tunnit | | | | |
| Ostokoepäivän suunnittelu | 24 | 13,75 | 34 x 13,75 | 330 |
| Toteutus | 6 | 13,75 | 6 x 13,75 | 82,50 |
| PPP-päivät suunnittelu | 5 | 13,75 | 5 x 13,75 | 68,75 |
| Toteutus | 8 | 13,75 | 8 x 13,75 | 110 |
| Kokonaiskustannukset: | | | | 772, 90 € |

7 POHDINTA

Sosionomin kompetensseihin kuuluu refleктоiva pohdinta ja omantyyön ammatillisen- ja ammattieettisen näkökulman arviointi. Pohdin opinnäytetyöni kokonaisuutta, suunnitteluprosessia ja siihen liittyviä haasteita, onnistumiskokonaisuutta sekä tutkimuksestani saatuja tuloksia ja siihen liittyviä johtopäätöksiä. Tarkastelen työn tavoitteiden onnistumista sekä pohdin sosionomin kompetenssien toteutumista opinnäytetyöprosessin toteutumisessa. Pohdin myös sitä, miten ammatillisuuteni on kehittynyt ja millaisia tuntemuksia ja haasteita koin projektin varrella.

Aluksi haasteeksi itselleni ilmeni mielenkiintoisen ja tavoitteellisen opinnäytetyöprojektin löytäminen. Muutamien ideoiden ja kyselyn jälkeen työelämäohjaajani kertoi Kokkolan kaupungin haluavan toteuttaa tämänkaltaisen projektin Pelipilotti -hankeen avulla. Mielenkiintoni projektia kohtaan nousi ja suurimpana tekijänä voidaan nähdä se, että projekti käsittelee osaltaan ennaltaehkäisevää työtä, josta olen hyvin kiinnostunut.

Aihepiirien rajaaminen oli itselleni erittäin haastavaa, koska tuntui tarpeelliselta kirjoittaa myös ongelmapeelaamisesta. Halusin aukaista tätä ongelmakohtaa lukijalle, koska mielestäni on tärkeää antaa tietoa niistä syistä, joiden takia rahapelien ikärajovalvonta on laissa määriteltyä toimintaa. Ikärajovalvonta on tehokasta ennaltaehkäisevää toimintaa varsinkin nuorten pelaajien kohdalla. Tämän takia oli tarpeellista antaa tilastollisesti avaavia lukuja aukaisemaan työn suurta merkitystä nuorten pelaajien ikärajovalvontaa kohtaan. Työn teoriaosuutta jouduinkin työn laajuuden vuoksi rajaamaan pelkästään hyvin oleellisiin työtö aukaiseviin tietoperustoihin.

Aikataululliset haasteet olivat itselleni vaikeimpia. En ollut varautunut lisähaasteiden tuomaan lisätyöhön ja niiden viemään aikaan, joka vaikeutti henkilökohtaisen elämäni yhteensovittamista opinnäytetyöprojektin toteutukseen. Sain kuitenkin aikataulutettua tehtäviä niin, että opinnäytetyöni eteni jatkuvasti hieman eteenpäin. Opinnäytetyön kirjallisen tuotoksen valmistamisen siirsin koulutuspäivien jälkeiselle ajalle, hyvin pitkälle talveen. Alkukiireet olivat antaneet paljon lisähaasteita ja vieneet oletettua enemmän aikaani keväällä, joten halusin antaa itselleni hieman aikaa ja kerätä voimia lopullisen opinnäytetyön kirjallisen prosessin tuottamiseen. Tiesin jo etukäteen, että kirjallinen osuus tulee olemaan itselleni haastavinta koko prosessissa. Kuitenkin projektisuunnitelman huolellinen toteuttaminen auttoi minua todella paljon lopullisen opinnäytetyön toteuttamisessa.

Myös opinnäytetyön kirjoitus- ja toteutusvaiheessa uusien lakiuudistuksien tulo (Sisäministeriö 2016) aiheutti minulle hieman päänvaivaa. Tämän lisäksi Veikkaus, Rahapeliautomaattiyhdistys sekä FinTo-to ovat yhdistymässä. Tämä tuo esille monia mielenkiintoisia näkökulmia, joita olisin voinut opinnäytetyössäni ottaa esille. Kuitenkin aikataulullisesti lakiuudistukset on suunniteltu loppuvuodelle, jolloin opinnäytetyöni on jo valmis. Tämän vuoksi työssäni rajasin pois uudistuksen mahdolliset vaikutuksen rahapelitoimintaan.

Sosionomin tutkimuksellisiin kompetensseihin kuuluu projektisuunnittelun ja projektin hallinnan perusteet. Projektin vetäminen ja niiden hallinta sekä huolellinen suunnittelu ovat mielestäni vahvuuksiani. Tämän kaltaisen projektin suunnittelu ja sen läpi viemiseen tukivat suuresti ammatillista kasvuani, ja tunsin näiden vahvuuksien nousevan muidenkin yhteistyötahojen tietoisuuteen. Ostokokeisiin liittyvien henkilöiden koulutus ja ohjaaminen voidaan nähdä tukevana toimintana johtajuuteen/lähiesimiestyöhön liittyen. Voidaan ajatella, että ohjaamisen ja ryhmänvetämisen taito kuuluvat esimiesasemassa olevien sosionomien ammatillisuuteen.

Sosionomin kompetensseihin kuuluu pohdiskeleva näkökulma ja yhteiskunnallisiin asioihin kantaottavan näkökulman esiintuominen. Haluankin ottaa kantaa rahapelejä koskevaan lakiuudistukseen. Mielestäni tämän kaltainen lakiuudistus tulee tukemaan sitä linjaa, jolla voidaan kiinnittää enemmän huomiota ongelmapelaamisen ennaltaehkäisyyn. Mielenkiintoista on myös nähdä, miten lakiuudistus tulee vaikuttamaan rahapeleistä saatuun tuottoon. Jos pelaamista aletaan kovin ottein rajata ja pelaamista hankaloittamaa, voivat rahapelaamisesta olevat tuotot saattavat vähentyä.

Tuottojen vähentyminen voi vaikuttaa rahapelien tuottojen hyödyntämiseen yhteiskunnalliseen hyvään. On kuitenkin hieman ristiriitaista ajatella, että rahapelituotot joilla yhteiskunnan hyvää tuotetaan, saattavat olla ongelmapelaajien taloudellisia tappioita, jotka johtavat yleensä ongelmapelaajan suuriin elämänhallinnallisiin ongelmiin. Yhteiskunnan varoja käytetään kuitenkin huomattavia määriä ongelmapelaamisen sekä siihen liittyvien ongelmien hoitamiseen. Onko kuitenkin hyväksyttävää saada tuottoa toisen ongelmalla, jos se käytetään yhteiskunnan hyväksi? Tämä aiheuttaa itselleni ammatillisesti selkeitä ristiriitoja, joita on mielestäni hyvä pohtia. Kun rahapeliyhteisöt ovat valtion määräämiä ja hallitsemia tuottajia, voidaan mielestäni ongelmapelaamiseen ja siihen liittyvien ongelmien hoitamiseen saada paremmin näkyvyyttä ja tehokkuutta. Uudistukset tulevat olemaan mielenkiintoisia, ja jään mielenkiinnolla seuraamaan niitä. Olen kuitenkin itse aidosti sitä mieltä, että tämän kaltainen lakiuudistus on hyppy parempaan suuntaan.

Pienet Pohjalaiset päihde- ja mielenterveyspäivät toteutettiin 16. -17.11.2015 (LIITE 5). Teemana päivillä oli selkeästi rahapeli- ja ongelmapelaaminen. Opinnäytetyön yhdeksi lisätavoitteeksi lisättiin tutkimustulosten esittely Power Point esityksenä (LIITE 6.) koulutuspäivillä. Tutkimustuloksilla annettiin tämänhetkistä tietoa Kokkolan alueen ikärajavaltvonnan tehokkuudesta. Oppimiskokemus tuki sosionomin kompetenssia olla edustamassa sosiaalialan moniammatillisessa työryhmässä sekä edistää sosiaalisesti merkittävien asioiden vaikuttamistyössä. Tilaisuus tuki ammatillisuutta, lisäsi valmiuksia ja antoi varmuutta esiintymiseen. Opinnäytetyöntekijän valmistama Power Point -esitys liitettiin koulutuspäivien opetusmateriaaleihin. Tämän kaltaisella toiminnalla voidaan olla vaikuttamassa ennaltaehkäisevään työhön rahapelaamiseen liittyvien ongelmien ratkaisemisessa. Tilaisuus oli henkilökohtaisella tasolla todella merkittävä tapahtuma, jonka myötä onnistuin laittamaan esiintymisjännityksen taka-alalle ja selviytymään tehtävästä.

Opinnäytetyöntekijä osallistui omalta osaltaan lehdistötilaisuuteen, jossa kukitettiin parhaiten ikärajavaltvonnessa onnistunut yritys. Kyseisessä tilaisuudessa projektiin liittyvät osapuolet antoivat lehdistötiedotteen (LIITE 7) tutkimustuloksista sekä palkitsivat R-Kioski Matkahuollon asianmukaisesta ikärajavaltvonnessa. Tämä oli mielestäni hyvin miellyttävä ja asianmukainen tilaisuus, jossa sain tuntea ylpeyttä omaa projektiani kohtaan. Lehdistötiedotteen innoittamana rahapeliyhdistyksien kiinnostus tutkimustuloksia kohtaan suureni, ja he toivoivat pikaisesti yhteenvedoa tutkimustuloksista.

Opinnäytetyön tilaajan puolelta ei merkittävää analysointia tutkimustuloksista haluttu. Kuitenkin oppimisprosessin yksi merkittäviä osuuksia on omien pohdintojen esille tuominen. Tämän osion tarkoituksena on tuoda esille omia tulkintoja tutkimustuloksiin liittyvien faktojen valossa. Opinnäytetyöprojektin tutkimustulokset eivät yllättäneet minua, koska oma kokemukseni kaupan kassalta antoi ennakkotietoa siitä, millaisia haasteita ikärajavaltvonta myyntityöhön tuo. Tutkimustuloksista voidaan nähdä selvästi ongelmana se havainto, että kassahenkilökunta kiinnitti huomattavasti paremmin huomioita Veikkaustositteiden myynnin osalta ikärajavaltvontaan. Tästä voidaan myös tehdä mahdollisia johtopäätöksiä, että kassahenkilökunnan on luultavasti huomattavasti helpompi valvoa ikärajoja siinä tapauksessa, jossa asiakas ostaa tosittien kaupan kassalta.

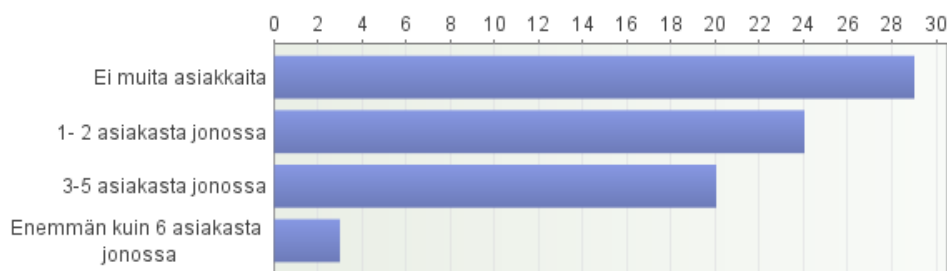
Rahapeliosuuksien vähäinen valvonta voi johtua myös siitä ongelmasta, että rahapeliautomaatit sijaitsevat yleensä kaukana kassoista. Näin ollen voidaan ajatella, että kassahenkilökunnan oli haasteellista valvoa rahapelien ikärahavaltvontaa samalla, kun kassalla on maksavia asiakkaita. Rahapelikoneet ovat yleensä sijoitettuna siten, että pelaaja on selin kassahenkilökuntaan. Tämä vaikeuttaa entisestään ikära-

javalvontaa, koska myyjä ei näe pelaajaa kokonaisuudessaan. Näin ollen hän usein joutuu mm. pelkän vaatetuksen ja pituuden perustella arvioida henkilön ikää.

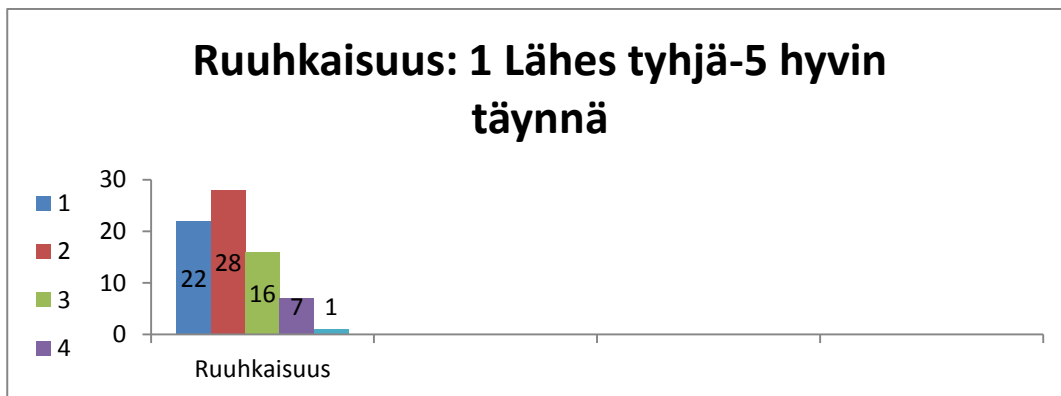
Veikkauksen ikärajavaltvonnan osuus on Rahapeliprojektin tulosten mukaan melko pieni (48%). Tämä aiheuttaa sen ongelmakohdan, että kassahenkilökunta ei kysy henkilöllisyystodistusta kassan kautta ostettavien tositteiden myyntihetkellä nuorelta näyttäviltä henkilöiltä. Voiko olla, että ikärajavaltvontaa ei sisäistetä vielä kunnolla K-18 ikärajaksi? Alkoholien ja tupakan osalta ikärajavaltvontaa on tullut vuosien varrella yhä tehokkaammaksi. Viiteikää onkin nostettu alkoholien- ja tupakan osalta kolmeen kymmeneen kun se rahapelien osalta on vain 23 vuotta. (Veikkaus 2015; Ray 2015). Voisi ajatella myyjän olevan helpompaa arvioida ostajan ikää alle 30 -vuotiaaksi, kuin alle 23 -vuotiaaksi. Tulevaisuudessa olisi hyvä tehdä jatkotutkimuksena haastattelu, jossa kassahenkilökuntaa haastateltaisiin ikärajavaltvonnan haasteista. Näillä tutkimustuloksilla saataisiin tietoa siitä, mikä henkilökohtaisesti kassahenkilöllä aiheuttaa ongelmia ikärajavaltvonnessa.

Yksi pohdinnan arvoinen tutkimustulos oli kassajonon pituus ja kaupan ruuhkaisuuden vaikutus ikärajavaltvonnan tehokkuuteen. Seuraavista taulukoista (TAULUKKO 5 ja 6) voidaan todeta, että kaupakassajonon pituudella tai kaupan ruuhkaisuudella ei ole ollut merkittävää vaikutusta ikärajavaltvonnan tehokkuuteen. Tulokset ovat yllättäviä, koska voidaan olettaa, että ikärajavaltvontaa voisi olla haasteellisempaa siinä tilanteessa, jossa kaupassa on paljon ruuhkaa. Tutkimustuloksiin vedoten näin ei kuitenkaan voida sanoa olevan.

TAULUKKO 6. Kassajonon pituus



TAULUKKO 7. Kaupan ruuhkaisuus



Tutkimustulosten esityksen jälkeen kyseisiä esille tuomiani ongelmakohtia ja johtopäätöksiä pohdittiin myös ammattilaisten keskuudessa. Veikkauksen ja Rahapeliautomaattien yhdistyksen edustajat kuitenkin painottivat hyvin voimakkaasti, että rahapeliautomaattien ikärajavälön ohjeistusta ja koulusta annetaan kassahenkilökunnalle paljon. Ikärajiin liittyviä tehokkaita keinoja, esimerkiksi pelaamista estävät kapulat, pelialueen rajaamiset sekä isot ikärajakyltit on saatu vuosien varrella kehitettyä todella hyvään suuntaan. Tutkimustulosten perusteella voidaan kuitenkin todeta, että Kokkolan alueen ikärajavälön on puutteita ja koulutusta tulisi lisätä.

Miettimisen arvoista on myös pohtia rahapelaamisen positiivista mainontaa voittamisen illuusiota. Näin pelaajille annetaan mielikuva voittamisen helppoudesta. Suomessa pelataan tilastollisesti vielä merkittäviä summia esimerkiksi Veikkauksen Lottoon. Mainonnassa usein käytetään mielikuvia, jotka saavat ihmisen unelmoimaan helposta rahasta. Tilastollisesti voittaminen on erittäin epätodennäköistä. Tulee kuitenkin huomioida, että Veikkaus myös tiedottaa avoimesti nettisivuillaan todennäköisyyksistä voittaa peleissä (TAULUKKO 7). Tästä huolimatta suomalaiset pelaavat rahapeleihin huomattavia summia rahaa vuodessa. (Veikkaus 2016.)

TAULUKKO 8. Todennäköisyydet voittaa Lotossa

| Tulos | Kombinaatioiden lukumäärä | Tuloksen todennäköisyys | Voittosuhte |
|-----------------|---------------------------|-------------------------|---------------------|
| 7 oikein | 1 | 0,000000065 | 15 380 937,0 |
| 6+1 oikein | 14 | 0,000000910 | 1 098 638,4 |
| 6 oikein | 210 | 0,000013653 | 73 242,6 |
| 5 oikein | 10 416 | 0,000677202 | 1 476,7 |
| 4 oikein | 173 600 | 0,011286699 | 88,6 |
| 3 oikein | 1 258 600 | 0,081828565 | 12,2 |
| 2 oikein | 4 228 896 | 0,274943978 | 3,6 |
| 1 oikein | 6 343 344 | 0,412415967 | 2,4 |
| 0 oikein | 3 365 856 | 0,218832962 | 4,6 |

Harjoittelussani Kokkolan A-klinikalla sain huomata, että rahapelaaminen on todellista suurempi ongelma yhteiskunnassa, kuin tilastollisesti annetaan ymmärtää. Useassa ongelmatilanteessa esimerkiksi rahapelaaminen todettiin vasta useiden keskusteluiden ja ongelmatilanteiden purkamisen yhteydessä. Usein tilanteet olivat saattaneet alkaa rahapelaamisesta ja siihen liittyvistä ongelmista, tai ongelmarahapelaamisella oli haettu jännitystä sekä helpotusta ahdistuneeseen olotilaan. Myös useissa ongelmatilanteissa oli rahapelaamisesta haettu taloudelliseen tilanteeseen helpotusta. Voidaankin pohtia, että vaikka rahapeliyhdistykset painottavat tilastollisia faktoja vähäisistä ongelmapelaajista, niin Suomessa tilastojen ulkopuolella olevat rahapeliongelmaiset ovat vasta jäävuoren huippuja.

Lapset ja nuoret ovat alttiita rahapeliin pelaamiselle ja Rahapelaamisen 2011-kyselyn mukaan varhainen pelaaminen altistaa nuoria peliongelmiin. Tutkimustulokset antavat huolestuttavia viitteitä siitä ongelmasta, että nuorten pelaamista ei pystytä lain edellyttämällä tavalla valvomaan. Taskisen (2007) mukaan nuorten ongelmapelaaminen on yleisempää kuin aikuisten, ja lapset altistuvat rahapeliongelmiin helpommin. Kyseisen ongelman takia nuorten pelaamiseen tulisi kiinnittää mahdollisimman paljon huomiota, jotta välttyttäisiin ongelmapelaamiseen liittyviltä ongelmilta aikuisiällä. Ikäraja- ja valvonta on yksi tehokkaista menetelmistä ennaltaehkäistä ongelmaa.

Sosionomin kompetensseista ennaltaehkäisevän työn merkitys korostuu monessa eri aihealueessa. Mielestäni Suomessa ikäraja- ja valvonnan tehokkuus ja ennaltaehkäisevän vaikutuksen keinot ovat nykyään vielä melko suppeat ottaen huomioon rahapelaamisesta koituvat taloudelliset ja sosiaaliset ongelmat, jotka pelaajan, läheisten ja yhteiskunnan kannalta ovat merkittäviä. Ennaltaehkäisevään työhön

Suomessa tulisi lisätä huomattavasti paljon enemmän resursseja niin rahapelaamisen, kuin ongelmapeleihin. Opinnäytetyöni voin nähdä yhtenä silmiä avaavana ennaltaehkäisevänä keinona osana rahapeliongelmiin syntyminen. Näin ollen voin sanoa olleeni vaikuttamassa todellisen ongelmatilanteen esille tuomisessa sekä antamassa tarpeellista ja hyödyllistä tietoa rahapelien kanssa työskenteleville ammattilaisille.

LÄHTEET

Arpajaislaki 23.11.2001/1047. Saatavissa: <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047>. Viitattu 1.3.2015

Arpajaislaki (661/2010.) Laki arpajaislain muuttamisesta. Saatavissa: <http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2010/20100661>. Viitattu 1.3.2015.

Fintoto. 2015. Peliyhtiön erityistehtäviä. Www-dokumentti Saatavissa: <http://www2.fintoto-oy.fi/vastuullisuus/peliyhtion-erityistehtava.html>. Viitattu 28.3.2015.

Kourgiantakis, T. & Stark, S. 2015. Problema Guide for Parents gambling. PDF-tiedosto. Saatavissa: https://www.problemgambling.ca/EN/Documents/Problem_Gambling_A_Guide_for_Parents.pdf. Viitattu 25.7.2016.

Luhtala, K., Silvennoinen, I. & Tenkanen, T. 2013. Nuoret pelissä. THL raportti 14/2012. Saatavissa: http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/110799/URN_ISBN_978-952-302-073-3.pdf?sequence=1. Viitattu 24.3. 2015.

Lund, P. 2010. Rahapeliongelma. Kustantajan kotipaikka: WS Bookwell Oy.

Lång, S. 2015. Innokylä. Peliongelman tunnistaminen, varhainen puuttuminen ja interventiot perus- ja erityispalveluissa. Www-dokumentti. Saatavissa: <https://www.innokyla.fi/web/verstas157182>. Viitattu 11.3.2015.

MSPA 2016. Mitä mystery shopping on? Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.ilovemysteryshopping.com/fi/>. Viitattu 24.10.2016.

Mustalampi, S. 2012. Rahapelaaminen, ikäraajat, valvonta, valvonnantuki. PDF-tiedosto. Saatavissa: http://phekaisevatyo.pbworks.com/w/file/fetch/50437482/Saini_Ik%C3%A4rajaavonnan%20tuki_Lahti30012012.pdf. Viitattu 28.3. 2015.

Mäkelä, P., Mustonen, H. & Tigerstedt, C. 2010. Suomi juo. PDF-tiedosto. Saatavissa: <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/80301/371e1e08-9bc1-47ea-81aa-68b04f27088c.pdf?sequence=1>. Viitattu 9.3.2015.

Peluuri. 2015. Rahapeliongelma ja riippuvuus. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.peluuri.fi/pelaajat/yleista-tietoa-pelaajille/rahapeliongelma-ja-riippuvuus>. Viitattu 23.3.2015.

Pompke.fi. 2015. Tavoitteet. Www-dokumentti. Saatavissa: http://www.kokkola.fi/pompke/pompke/tavoitteet/fi_FI/tavoitteet/. Viitattu 11.3.2015.

PTY. 2012. Kassahenkilön ikärajaopas. PDF-tiedosto. Saatavissa: <https://omavalvonta.pty.fi/Education/Material/Responsibility/fi/ikarajaopas.pdf>. Viitattu 30.3.2015.

RAY. 2015. Rahapelaamisen vastuullisuusohjelma. Www-dokumentti. Saatavissa:
<http://www2.ray.fi/fi/vastuullisuus/rahapelitoiminnan-vastuullisuusohjelma>. Viitattu 28.3.2015

RAY. 2015. Oman pelaamisen hallinta. Www dokumentti. Saatavissa:
<http://www2.ray.fi/fi/vastuullisuus/oman-pelaamisen-hallinta>. Viitattu 23.3.2015.

Sisäministeriö. 2015. Rahapelit. Www-dokumentti. Saatavissa:
<http://www.intermin.fi/fi/turvallisuus/rahapelit>. Viitattu 28.3.2015.

Sisäministeriö. 2016. Uuteen rahapeliyhtiöön tähtäävän lainsäädännön valmistelu. Tiedote. Saatavissa:
<http://www.intermin.fi/fi/lainvalmistelu/uusirahapeliyhtio>. Viitattu 4.9.2016.

STM. 2012. Yhä useampi suomalainen pelaa rahapelejä. Www-dokumentti. Saatavissa:
<http://www.stm.fi/tiedotteet/tiedote/-/view/1582457>. Viitattu 11.3.2015.

Taskinen, T. 2007. Kaupassa, kioskillä ja kotikoneella. Valopaino Oy. Helsinki.

THL. 2015a. Rahapelaaminen Suomessa. Www- dokumentti. Saatavissa:
<https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapelaaminen-suomessa>. Viitattu 11.3.2015.

THL.2015b. Nuoret pelissä. Www-opas. Saatavissa:
<https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/nuoret-pelissa>. Viitattu 11.3.2015.

Turja, T., Halme, J., Mervola, M., Järvinen-Tassopoulos, J. & Ronkainen, J-E. Suomalaisten rahapelaaminen 2011. Pelihaitat. THL. Tilastoraportti. Saatavissa:
<http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/80298/948b7a38-bd15-4d6c-91ae-c0b565cc3cb9.pdf?sequence=1>. Viitattu 11.3.2015.

Veikkaus. 2015a. Varjelemme peli iloa. Www-dokumentti. Saatavissa
:https://www.veikkaus.fi/fi/yritys?contentid=2012_0702_VEIKKAUSVARAT_NUORIS#!/vastuullisuus. Viitattu 28.3. 2015.

Veikkaus. 2015b. Yritys historiaa. Www-dokumentti. Saatavissa:
<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/yritystietoa>. Viitattu 28.3.2015.

Veikkaus. 2016. Todennäköisyys. Www-dokumentti. Saatavissa:
<https://www.veikkaus.fi/fi/lotto#!/ohjeet/peliohjeet/todennakoisyys>. Viitattu 4.9.2016.

Williams, R.; Volberg, R. & Stevens, R. 2012. THE POPULATION PREVALENCE OF PROBLEM GAMBLING: Methodological Influences, Standardized Rates, Jurisdictional Differences, and Worldwide Trends. Www- dokumentti. Saatavissa:
[https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/3068/2012-PREVALENCE-OPGRC%20\(2\).pdf?sequence=3](https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/3068/2012-PREVALENCE-OPGRC%20(2).pdf?sequence=3). Viitattu 4.9.2016.

LIITTEET

LIITE 1 Opinnäytetyösopimus

LIITE 2 Tutkimuslupahakemus

LIITE 3 Seurantalomake

LIITE 4 Ostokokeet Kokkola- Perusraportti

LIITE 5 Pienet Pohjalaiset päihde- ja mielenterveyspäivät IX esite

LIITE 6 Pienet Pohjalaiset päihde- ja mielenterveyspäivät Power Point -esitys

LIITE 7 Lehtileike

LIITE 8 Projektisuunnitelma

OPINNÄYTETYÖSOPIMUS

| | |
|---|---|
| Opinnäytetyön tekijä/t Jenni Rintala | Aloituspäivämäärä 23.1.2015 |
| Koulutusohjelma Sosiaalialan koulutusohjelma | Yksikkö Centria AMK |
| Koulutusohjelman yliopettaja Pirjo Forss-Pennanen | Opinnäytetyön ohjaaja Juha Pekola |
| Opinnäytetyön työnimi (aihe) Rahapeliprojekti – ostokokeet Kokkolan alueen vähittäiskauppoihin | |
| Tutkimusongelma/kehittämistehtävä Ikäraja- ja valvonnan seuranta rahapelien osalta Kokkolan alueen vähittäismyymintipisteissä | |
| Opinnäytetyön tavoite ja rajaus/tutkimustulokset Saada tuloksi ikäraja- ja valvonnan tehokkuudesta rahapelien osalta Kokkolan alueen vähittäismyymintipisteissä | |

OPINNÄYTETYÖSOPIMUS
Opinnäytetyön alustava aikataulu (pvm:t kuukauden tarkkuudella)

Aloituspalaveri (ohjaaja, työn tekijä, työelämäohjaaja) [01/2015]
 Toteutus suunnitelman esittäminen [04/2015]
 Väliraportointi []
 Ohjaajan tarkastus ja/tai loppupalaveri [08/2016]
 Opinnäytetyön hyväksyttäväksi jättäminen [09/2016]
 Opinnäytetyön seminaariesitys [10/2016]
 Kypsyyskoe [11/2016]

Toimeksiantajan yhteystiedot (yritys, yhteyshenkilön nimi, osoite, puhelin, sähköposti)

Sosiaali- ja terveys johtaja Jussi Salminen, Kokkolan kaupunki Kauppatori 5 67100
 Kokkola, jussi.salminen@kokkola.fi ,044-7809444

Tämä sopimus on laadittu kolmena kappaleena. Sopimuskappaleet toimitetaan opinnäytetyön tekijälle, toimeksiantajalle sekä työn ohjaajalle. Keski-Pohjanmaan ammattikorkeakoulun opiskelija sitoutuu tekemään toimeksiantajan toimeksiannosta edellä mainitusta aiheesta opinnäytetyön 11/2016 mennessä.

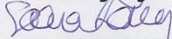
Toimeksiantaja sitoutuu antamaan opiskelijan käyttöön työssä tarvittavaa tietoa sekä arvioimaan opinnäytetyön valmistuttua sen hyödynnettävyyttä toiminnassaan. Toimeksiantaja maksaa materiaali-, postitus-, matka- ym. mahdolliset kulut laskun mukaan. Toimeksiantaja voi maksaa opinnäytetyön tekijälle palkan.

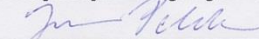
Tämän sopimuksen osapuolet ovat velvolliset pitämään salassa kaiken, mitä he toimeksiannon yhteydessä ovat aaneet tietoonsa asioista, joita voidaan pitää toisen sopijapuolen liikesalaisuutena. Opinnäytetyö käydään läpi ammattikorkeakoulun opinnäytetyöseminaarissa ja se on julkinen asiakirja. Toimeksiantajan tulee erikseen pyytää työn salausta.

Ammattikorkeakoulu ei vastaa opinnäytetyön tekijän mahdollisesti aiheuttamasta haitasta tai vahingosta.

Päiväys

30.4.2015 Kokkola

Työelämäohjaajan allekirjoitus

Opiskelijan allekirjoitus

Opinnäytetyön ohjaajan allekirjoitus


TUTKIMUSLUPA-ANOMUS

 Organisaatio, jolle anomus osoitetaan Kokkolan kaupunki

 Vastuhenkilö organisaatiossa Pelipilotti hanke
Jussi Salminen

 Tutkimusluvan anoja(t) Jenni Riutala
Kajaanintie 457

 Osoite 68300 Kälviä

 Puhelin 0400-472703

 Sähköpostiosoite Jenni.riutala@cou.fi

 Tutkimuksen nimi - Rahapeli -projekti, ostokokeet

 Tutkimuksen tarkoitus Kokkolan alueen vähittäismyyntipisteissä
ikärajavalvontaa rahapeliin osalta
Kokkolan alueella

 Tutkimuksen kohderyhmä Kokkolan alueen vähittäismyynti
pisteet (kaupat, kioskit, huoltoasemat)

 Aineiston keruun arvioitu ajankohta touko - Kesäkuu 2015

 Tutkimusmenetelmä Ostokokeet

Tutkimussuunnitelma hyväksytty _____ / _____ 20____

 Tutkimuksen ohjaaja Saara Lång

Lupa myönnetään

 paikka Kokkolassa aika 18, 5 2015
 anomuksen mukaisesti
 muutosehdotuksin
 hylätty

 Luvanmyöntäjän allekirjoitus 

 LIITTEET Tutkimussuunnitelma
 Kysely/haastattelulomake
 Muut liitteet, mtkä _____

KOKKOLAN KAUPUNKI
 Sosiaali- ja terveystoimi

 Viranhaltija ja virka-asema
 Salminen Jussi
 Sosiaali- ja terveysjohtaja

VIRANHALTIJAPÄÄTÖS
 Tutkimusluvat

1

 Päivämäärä / pykälä
 18.5.2015 / § 36
 13

| | | |
|---|--|------------------------------|
| Asia | Tutkimuslupa-anomus / Rahapeli-projekti, ostokokeet Kokkolan alueen vähittäismyyntipisteissä | |
| Päätös ja sen perustelut | Tutkimuslupa-anomus hyväksytään. Tutkimuksen anoja; Jenni Riutala, Centria AMK. Tutkimuksen tarkoitus: ikärajavaivonta rahapelien osalta Kokkolan alueella. Tutkimuksen kohderyhmä: Kokkolan alueen vähittäismyynti pisteet. Aineiston keruu; touko-kesäkuu 2015. Tutkimuksen kaikissa vaiheissa tulee noudattaa tietosuojasta ja salassapidosta annettuja ohjeita ja määräyksiä siltä osin, kuin niitä tähän tutkimukseen liittyy. | |
| Allekirjoitus |  Sosiaali- ja terveysjohtaja Salminen Jussi | |
| Oikaisuvaatimusoikeus | Päätökseen tyytymätön voi tehdä kirjallisen oikaisuvaatimuksen. Oikaisuvaatimuksen saa tehdä se, johon päätös on kohdistettu tai jonka oikeuteen, velvollisuuteen tai etuun päätös välittömästi vaikuttaa (asianomainen) sekä kunnan jäsen. | |
| Oikaisuvaatimusviranomainen | Sosiaali- ja terveyslautakunta | |
| Oikaisuvaatimusaika ja sen alkaminen | Oikaisuvaatimus on tehtävä 14 päivän kuluessa päätöksen tiedoksisaannista. Kunnan jäsenten katsotaan saaneen päätöksestä tiedon kun pöytäkirja on asetettu yleisesti nähtäväksi. Asianosaisen katsotaan saaneen päätöksestä tiedon, jollei muuta näytetä, seitsemän päivän kuluttua kirjeen lähettämisestä, saantitodistuksen osoittamana aikana tai erilliseen tiedoksisaantitodistukseen merkittynä aikana. | |
| Oikaisuvaatimuksen sisältö ja toimittaminen | Oikaisuvaatimuksesta on käytävä ilmi vaatimus perusteluineen ja se on tekijän allekirjoitettava. Oikaisuvaatimus on toimitettava oikaisuvaatimusviranomaiselle ennen oikaisuvaatimusajan päättymistä. | |
| Päätöksen nähtäväksi asettaminen | Sosiaali- ja terveystoimi, tiistai 26/5 2015 klo 9-16. | |
| Tiedoksianto asianosaiselle | <input type="checkbox"/> Lähetetty tiedoksi kirjeellä Annettu postin kuljetettavaksi, pvm / tiedoksiantaja | Asianosainen |
| | <input type="checkbox"/> Luovutettu asianosaiselle Paikka, pvm | Asianosainen |
| | Tiedoksiantajan allekirjoitus ja virka-asema Piia Andersson | Vastaanottajan allekirjoitus |
| | <input type="checkbox"/> Muulla tavoin, miten | |
| Lisätietoja | | |
| Liitteet | | |
| Sisäinen jakelu | Saara Lång | |

Ostokokeet rahapeliautomaattien (RAY) vähittäismyynnissä

Seurantalomake:

1. Koeostaja: _____

2. Ostopiste (kaupan nimi ja sijoitus sekä peliautomaatin sijoitus kaupassa):

3. Ostojankohta: Päivämäärä: _____ Kellonaika: _____

4. Myyjä: sukupuoli nainen ___ mies ___ arvioitu ikä ___

5. Myyjän reaktio:

___ Kysyi henkilöllisyystodistusta -esti pelaamisen rahapeliautomaatilla

___ Kysyi henkilöllisyystodistusta -ei estänyt pelaamista

___ Ei reagoinut pelaamiseen

___ Muu reaktio, mikä? _____

6. Ostotilanne: Kassajonon arvioitu pituus _____ henkilöä

Miten ruuhkainen kauppa oli asteikoilla 1-5: _____

(1=melkeen tyhjä, 5=tupaten täynnä)

Montako kassahenkilö ostopisteessä oli: _____

7. Muuta raportoitavaa:

KIIVIO 2 **Ostokokeet rahapelien (Veikkaus, Fintoto)
vähittäismyynnissä**

Seurantalomake:

1. **Koeostaja:** _____

2. **Ostopiste:** (Kaupan nimi ja sijoitus)

3. **Ostojankohta** Päivämäärä: _____ Kellonaika: _____

4. **Myyjä:** sukupuoli nainen _____ mies _____ arvioitu ikä _____

5. Myyjän reaktio:

___ Kysyi henkilöllisyystodistusta -kieltäytyi myymästä

___ Kysyi henkilöllisyystodistusta -myi ilman todistusta

___ Myi kysymättä mitään.

___ Muu reaktio, mikä? _____

6. **Ostotilanne:** Kassajonon arvioitu pituus _____ henkilöä

Miten ruuhkainen kauppa oli asteikoilla 1-5: _____

(1=melkeen tyhjä, 5=tupaten täynnä)

Montako kassahenkilö ostopisteessä oli: _____

7. Muuta raportoitavaa:

Ostokokeet Kokkola

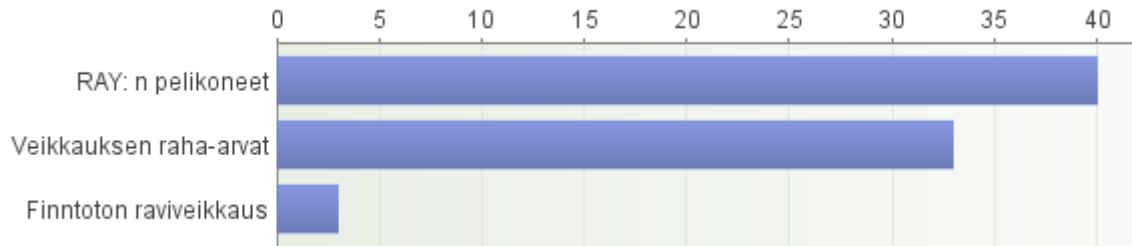
1. Koeostaja

Vastaajien määrä: 76

(Ei julkaista)

2. Rahapeli, johon ostokoe liittyy

Vastaajien määrä: 76



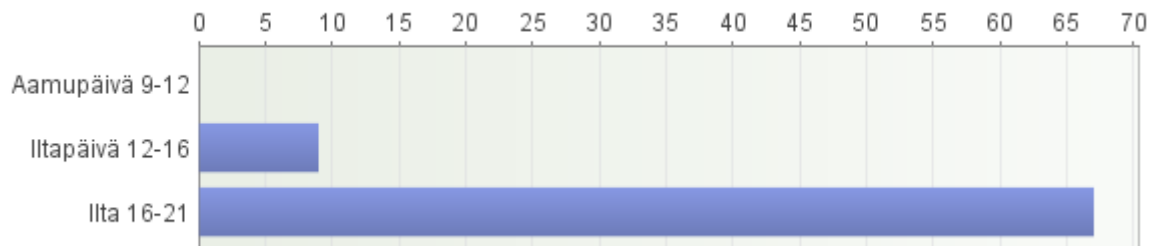
3. Kaupan nimi

Vastaajien määrä: 75

(Ei julkaista)

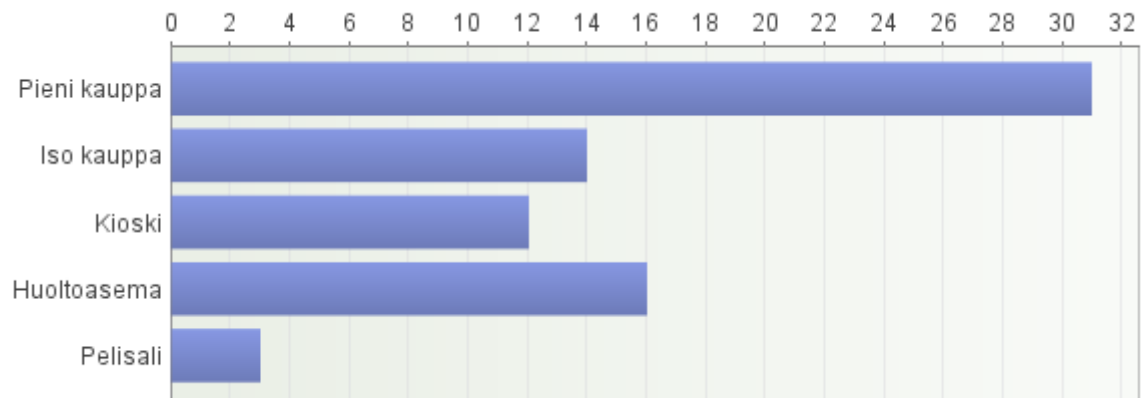
4. Osto/Peli ajankohta

Vastaajien määrä: 76



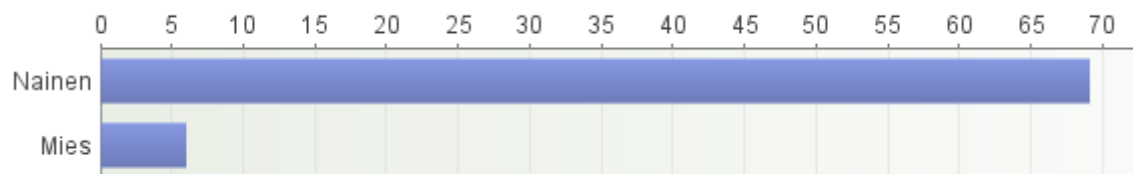
5. Myyntipaikka

Vastaajien määrä: 76



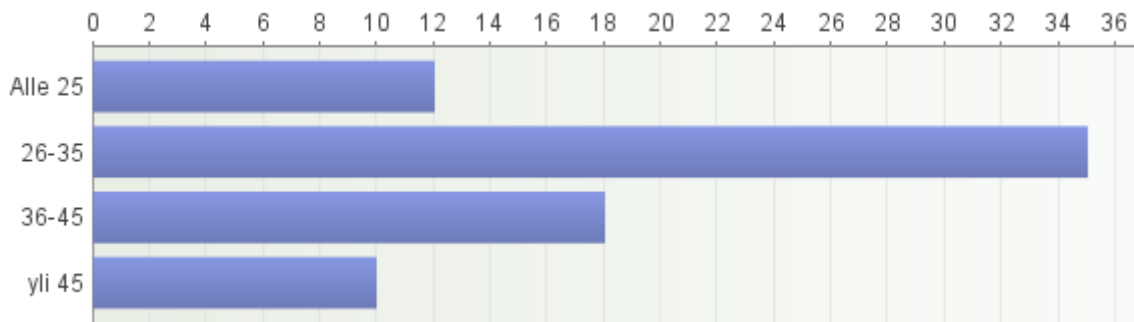
6. Myyjän sukupuoli

Vastaajien määrä: 75



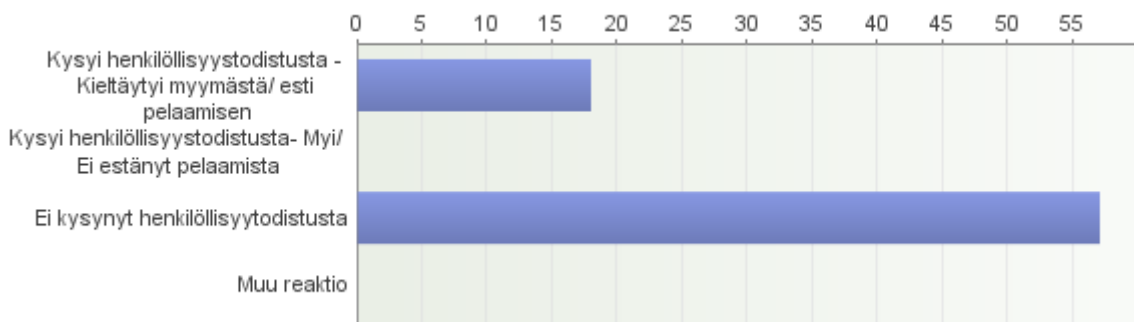
7. Myyjän arvioitu ikä

Vastaajien määrä: 75



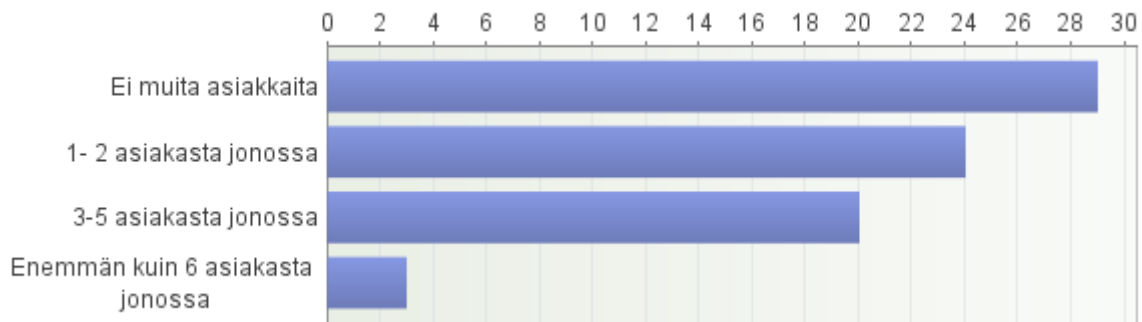
8. Myyjän reaktio

Vastaajien määrä: 75



9. Kassajonon arvioitu pituus henkilöinä

Vastaajien määrä: 76



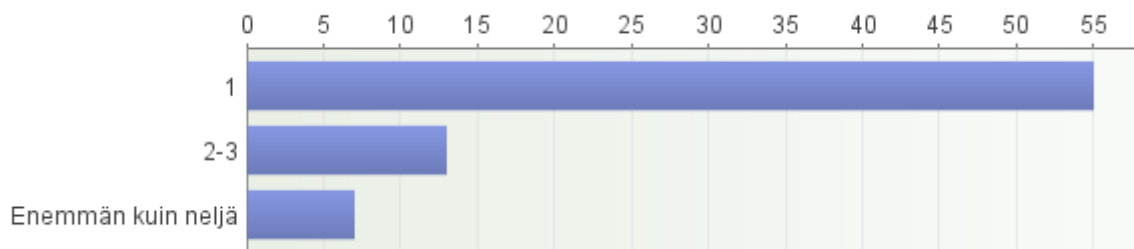
10. Kaupan ruuhkaisuus. Miten ruuhkainen kauppa oli? 1 Lähes tyhjä- 5 hyvin täynnä

Vastaajien määrä: 74

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Yhteensä | Keskiarvo |
|----------------------|----|----|----|---|---|----------|-----------|
| A kaupan ruuhkaisuus | 22 | 28 | 16 | 7 | 1 | 74 | 2,15 |

11. montako kassahenkilöä kaupassa oli?

Vastaajien määrä: 75



12. Muuta raportoitavaa

Vastaajien määrä: 27

- Vartija tuli juuri viereeni kun painoin voitonmaksua. Ehkä oli aikeissa kysyä henkkareita?
- Myyjä kysyi papereita, ja mietti pitkään voiko myydä, mutta lopulta ei myynyt.
- Oli tuttu myyjä.
- Myyjä oli tuttu
- Kaveruksina mentiin kassalle.
- Kaverilta edellä kysyttiin paperit eikä myyty. Olin seuraavana ja ei kysytty, vaikka selkeästi olimme yhdessä ostamassa.
- Täytin kenoarvan 2 kertaa väärin mutta siltikään myyjä ei kysynyt papereita
- Kysyin ensin voiko totoa veikata siellä. Ei voinut joten pyysin yhden euron arpaa.
- Kaveruksina kikateltiin ja täytettiin ensin lappusia. Kysyin neuvoakin täyttämiseen mutta kun en osannut niin lopulta yritin ostaa valmis kenon.
- Kaveruksina kikateltiin ja oltiin teinix
- Olin menossa ostamaan ässä arpaa, kysyi henkilöllisyystodistusta sanoin että ei ole mukana, myyjä totesi että voi harmi meninki kysymään.
- Porukalla mentiin sisälle. Yritin ostaa kenoa , en saanut ostettua. Menin kaverin luokse pelikoneelle ja kaikkia kiellettiin pelaamasta.
- Muilta kiellettiin osto ja pelaaminen mutta minulta ei
- Olimme porukalla pelikoneella, kavereilta aiemmin kysytty paperit ja myös minua kiellettiin pelaamasta koska ei ollut papereita.
- Olin ostamassa arpaa, kysyi henkkarit. Toinen oli pelaamassa pelikonetta,menin siihen, huusi tiskin takaa että ei saa pelata jos ei ole henkkareita.
- Tuttu myyjä
- Citymarketin kassalta ostettu veikkaus.
- Kysyin onko mitään arpoja, sanoivat että ei ole. Menin pelaamaan pelikonetta.
- En osannut ravia veikata ja kysyin kassahenkilökunnalta apua, niin eivät osanneet auttaa niin laitoimme pikapeliä
- Kysyi jas** paperit mutta ei mii** kun mu jas** jälkeen
- Euron arpa kielletti. Jatkoin matkaa peliautomaalille, mutta myyjä ei tullut enää kieltämään pelaamista. En tiedä näkikö hän enää minua.
- Myyjä kysyi papereita pelaamisen jälkeen.
- Kysyi henkkarit , ei ollut mukana. Jahkaili todella kauan myykö vai ei, kysyi kaverilta joka pelasi pelikonetta, ei ollut hänelläkään. Sanoi että ei voi myydä koska on jo kysynyt henkkarit.
- Myyjää ei näkynyt koko pelaamisen aikana
- Tuttu myyjä
- Yritin vängätä että ennenki myyny ja paperit jäi kotia yms
- 2 euroa jäi koneeseen kun nainen ei antanut niitä takaisin.

Päivien teemana on tällä kertaa rahapelaaminen ja ne toimivat samalla Pelipilotti-hankkeen päätösseminaarina. Päivät kokoavat perinteisesti 150 – 300 osallistujaa, jotka tulevat sosiaali- ja terveydenhuollosta, koulutus- ja työllisyysorganisaatioista, valvontasektorilta, seurakunnista ja kolmannelta sektorilta (pääsääntöisesti kolmen pohjalaismaakunnan alueelta, osin koko Suomesta). Päivät ovat perinteisesti osallistujille maksuttomat.



PIENET POHJALAISET PÄIHDEPÄIVÄT

ILMOITTAUTUMINEN:

<https://www.webropolsurveys.com/S/09EEAB0A20419B01.par>
6.11.2015 mennessä (linkki löytyy myös osoitteesta www.pompke.fi)

PIENET POHJALAISET PÄIHDE- JA MIELENTERVEYSPÄIVÄT X

Pidetään 14-15.11.2016 Kokkolassa.

Teemana: ”Matalat kynnykset-portaattomat palvelut”

Mainostoimisto Henrix 2015

AJANTASA RAHAPELEISSÄ

Päivitä tietosi rahapeleistä,
rahapeliongelmasta ja sen hoidosta



PIENET POHJALAISET PÄIHDE- JA MIELENTERVEYSPÄIVÄT IX

Aika: 16.11 – 17.11.2015

Paikka: Wasa teater, Hietasaarenkatu 7, Vaasa

Uusi THL tutkimus joku 20.12

OHJELMA:

Maanantai 16.11.2015

Päivän puheenjohtaja sosiaaliohjaaja Päivi Levonen, Vaasan kaupunki

- 08.30 Ilmoittautuminen, kahvi
- 09.00 Avaussanat, kehittämispäällikkö Saini Mustalampi, THL
- 09.15 Rahapeliteointa Suomessa ja muualla, yhteiskuntavastuupäällikkö Hannu Rinkinen, RAY
- 10.00 Kokemuksia rahapelienvälvoimästä, sosionomiopiskelija Jenni Rastio, Centria - ammattikorkeakoulu
- 10.20 Rahapeliöngelman yleisyys pohjalaismaakunnissa, tutkija Johanna Nordmyr, THL/Vaasa
- 11.-12.00 Lounas (omakustanteinen)
- 12.00 Kipinää -luova virtittäytyminen
- 12.10 Rahapeliöngelma toimeentuloturvaassa, palvelupäällikkö Marja Paananen, Kokkolan kaupunki
- 12.30 Rahapeliöngelman puheeksiotto peruspalveluissa, sosionomi opiskelija Saana Paasovaara, Centria- ammattikorkeakoulu
- 12.50 Talous- ja velkaneuvonnan mahdollisuudet rahapeliöngelman hoidon tukena, johtava talous- ja velkaneuvoja Marika Niittykoski, Vaasan kaupunki
- 13.10 Vertaisryhmätoiminta rahapeliöngelman hoidossa, päällikkö Jari Hartikainen ja suunnittelija Jouni Saarelainen, Sosped säätiö
- 14.00 Kahvi

Sosped Säätiö

Arvallinen verkajärjestely

- 14.30 Puhelin- ja nettipalvelut rahapeliöngelman hoidossa, kehittämispäällikkö Jenni Kämppe, Peitklinikka
- 15.15 Päivän saldo, kehittämissuunnittelija Minna Kesänen, KOSKE/THL
- klo 18.00 Iltatilaisuus, palvelualuejohtaja Marja Mustonen ja tulosaluejohtaja Erkki Penttinen, Vaasan kaupunki

Tiistai 17.11.2015

Päivän puheenjohtaja Katja Lammassaari

- 09.00 Riippuvuuden monet ulottuvuudet - johtava ylläääkäri Kaarlo Simojoki, A-klinikkasäätiö
- 09.45 Kokemusasiatuntijan puheenvuoro
- 10.00 Rahapeliöngelman hoito kognitiivisella käyttäytymisterapialla ja hoidon vaikuttavuus, tutkija Sari Castren THL
- 11.30 Kokemuksia hoitomanuaalin käytöstä Peipilottialueella, avokuntoutuksen vastaava työntekijä Petri Nikula, Päihdekeskus Portti
- 12.-13.00 Lounas (omakustanteinen)
- 13.00 Peipilotti - hankkeen arviointi, viestintä- ja tutkimuspäällikkö Etta Partanen, Innolink Research Oy
- 13.45 Päätössanat, kehittämissuunnittelija Saara Lång, Kokkolan kaupunki
- 14.00 Kahvi

Rahapeliprojekti: Ostokokeet Kokkolan alueen vähittäiskauppoihin 21.5.2015



Perusraportti
Tutkimuksen toteuttaja
Jenni Rintala Centrian AMK

Pompke.fi

Opinnäytetyö projekti

- Työntilaaaja toimi Kokkolan kaupunki, osana Pelipilotti hanketta
- Työ raportoitiin sähköisesti älypuhelimien ja tablettien kautta Webropoliin.
- Sähköinen lomake suunniteltiin yhdessä THL:n Minna Kesäsen kanssa

Tavoitteena:

- Saada tutkimustuloksia ikärajavaalvonnan tehokkuudesta Kokkolan alueen vähittäismyyntipisteissä



Ostokoe

- Ostokokeet toteutettiin mystery-shopping menetelmällä.
- Kokeet toteutettiin Kokkolan alueen vähittäismyyntipisteisiin. Mukana olivat lähes kaikki Kokkolan keskustan sekä taajamaan alueiden isot kaupat, pienet kaupat, huoltoasemat sekä peliluola.

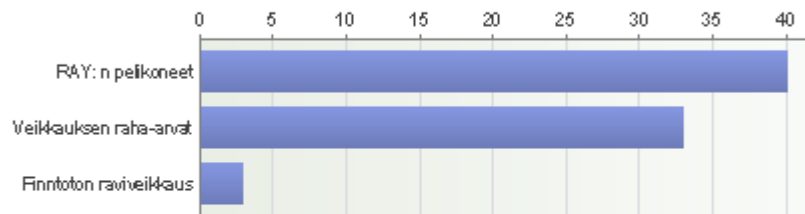
- Neljä alaikäiseltä näyttävää, kuitenkin täysi-ikäistä ostokokeen tekijään suorittivat ostokokeet.
- Käytäntö: Jos myyjä henkilöllisyystodistusta kysyi, niin sen kerrottiin jääneen kotiin.

Ostokokeita suoritettiin:

- Veikkauksen raha-arpa ja veikkaustositteet
- RAY:n peliautomaatti
- FinToton raviveikkaustositteet

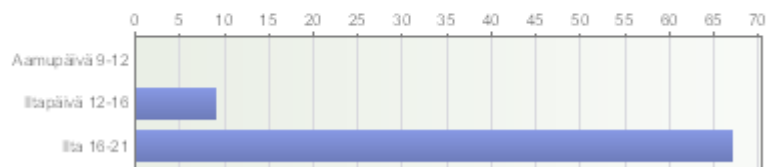


Rahapeli, johon ostokoe liittyy



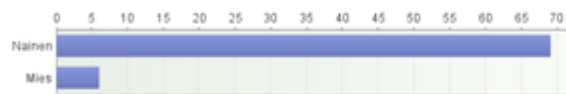
40 x RAY
 33 x Veikkaus
 3 x FinToto
 Yhteensä: **76 kpl/ 23 pelien**
 myyntipaikkaa

Osto/Peli ajankohta

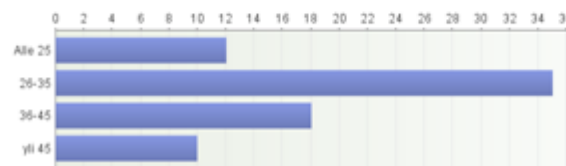


- Ostokokeet suoritettiin suurilta osin ilta-aikaan klo 16-21

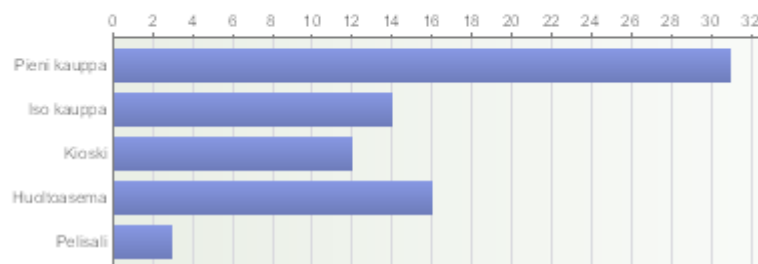
Myyjän sukupuoli ja ikä



- Naisia 68 kpl
- Miehiä 7 kpl
- Keskimäärin myyjän ikä oli 26-35v

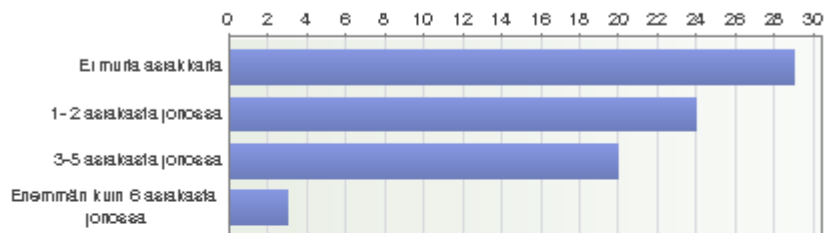


Myyntipaikka/kpl



| | |
|--------------|----------------------------------|
| Pieni kauppa | 31 kpl |
| Iso kauppa | 14 kpl |
| Kioski | 12 kpl |
| Huoltoasema | 16 kpl |
| Peliluola | 1 kpl (ei tuloksia, tuttu myyjä) |

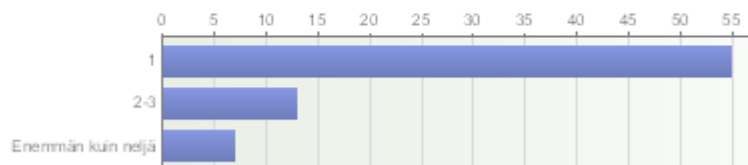
Kassajonon arvioitu pituus/ henkilöinä



Kaupan ruuhkaisuus: 1 Lähes tyhjä- 5 hyvin täynnä

| | 1 | 2 | 3 | - | 5 | Yhteen-sä | Keskiar-vo |
|----------------------|----|----|----|---|---|-----------|------------|
| A kaupan ruuhkaisuus | 22 | 28 | 16 | 7 | 1 | 74 | 2,15 |

Montako kassahenkilöä kaupassa oli?



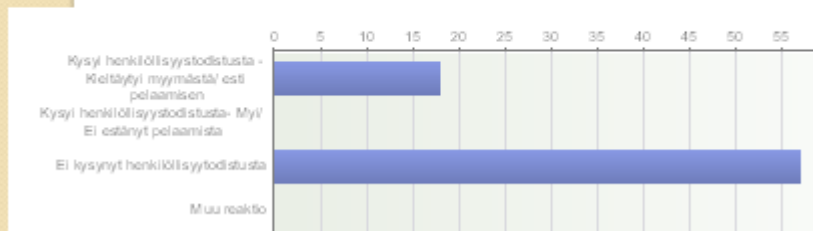
- Keskimäärin kaupassa oli yksi kassahenkilö
- Isoimmissa kaupoissa enemmän kassahenkilökuntaa

Miten ikärajaa valvottiin?



Eipä kehumista!

Myyjän reaktio



Henkilöllisyydestä kysyttiin:

| | |
|-------------------------|---------------|
| Yhteensä (18/76) | 23,67% |
| Veikkaus (16) | 21% |
| Ray (2) | 2,6 % |
| Fintoto (0) | 0% |



Missä VIKA?

Miksi ikärajavaivonta pettää?

- Onko myyjän helpompi havainnoida asiakkaan ikää, kun hän tulee kassajonon ohi?
- Onko rahapeliautomaattien ikärajavaivonta haasteellista sijainnin takia?
- Sisäistetäänkö asiaa kunnolla, K-18 asiaksi? (lakiuudistus 2011)
- Onko koulutus puutteellista?



Lähteet

- Pori. 2015. Myyjät estävät harvoin alaikäisen rahapelin. Saatavilla: <https://www.pori.fi/perusturva/uutiset/2015/02/porinseudullatehdyt/elikokeetmyyjatestavatharvoinalaikaisenkolikkopelin.html#.Vjin0ivb3eE>. Luettu 3.11.2015.
- Helsingin sanomat. 2012. THL:n tutkimus: Myyjät estävät harvoin alaikäisen kolikkopelin. Saatavilla: <http://www.hs.fi/kotimaa/a1305600344326>. Luettu 3.11.2015.
- Tampereen ammattikorkeakoulu. 2014. Alkoholin, tupakan ja Ray-pelikoneiden ostokokeet Tampereella. Www-dokumentti. Saatavilla: http://www.tampere.fi/liitteet/a/mJpx8K3Tw/ostokoeraportti_2014.pdf. Luettu 3.11.2015.

[Kotimaa](#) 10.6.2015 klo 18:17 | päivitetty 10.6.2015 klo 18:17

Vuokon vuorossa pelaamisen ikärajoista ei lipsuta – "Täytyy kysyä, jos on pienikin epäily"

Kioskilla työskentelevä Vuokko Koskela seuraa työvuorossaan tarkasti rahapelaamisen ikärajoja – kaiken muun työn ohessa. Valvonta sujuu sen verran hyvin, että hän nousi parhaaksi kotikaupungissaan Kokkolassa tehdyissä ostokokeissa. Testin perusteella valvonta on kaupungissa muutoin huonolla tolalla.



Kuva: Kreetta-Maria Kivioja / Yle

Mistä on kyse?

Koeasiakkaat kiersivät toukokuussa testaamassa, kuinka hyvin rahapelien ikärajoja valvotaan Kokkolassa

Centria-ammattikorkeakoulu teki kokkolalaisiin myyntipisteisiin toukokuussa liki 80 ostokoetta

Vain noin 20 prosentissa tapauksista nuoren pelaajan ikä tarkistettiin

Erityismaininnan hyvästä valvonnasta sai R-Kioskin Vuokko Koskela

Toukokuussa tehdyn tutkimuksen perusteella rahapelaamisen ikärajavaivonta on Kokkolassa lepsua. Kaupungissa tehtiin toukokuussa liki 80 ostokoetta, joista vain 20 prosentissa tarkistettiin nuorenoloisen pelaajan ikä. Yhtä huono tulos saatiin myös viime syksynä. Heikoiten valvottiin pelikoneita, ja pienissä myyntipisteissä valvonta oli isoja tarkempaa.

Testissä edukseen erottui linja-autoaseman R-kioskin myyjä Vuokko Koskela. Hän oli ainoa, joka kysyi henkilöllisyystodistuksen kaikilta testiasiakkailta.

Koskela on tottunut valvomaan ikärajoja tarkasti päivittäin muiden tehtävien ohessa.

– Kassallakin tulee katsottua ympärillä olevia asiakkaita. Joskus olen joutunut menemään kysymään papereita kesken myynnin.

Rohkeasti kysymään

Koskela myöntää, että iän arvioiminen ei ole aina yksinkertaista. Vakioasiakkaat on helppo oppia tuntemaan, mutta harvinaisempien ja nuorennäköisten iän hän tarkistaa aina.

– Täytyy mennä kysymään, jos on pienikin epäily. Ei siinä mitään menetä.

Eniten kioskillä joudutaan puuttumaan pelikoneiden pelaamiseen.

– Nykyään kuitenkin vähemmän, kun ikäraja on noussut 15 vuodesta 18 vuoteen. Se on paljon helpottanut työtä, koska nuoret eivät enää yritä päästä pelaamaan samalla tavalla.

Kassallakin tulee katsottua ympärillä olevia asiakkaita. Joskus olen joutunut menemään kysymään papereita kesken myynnin.

– Vuokko Koskela

Koskela kertoo monesti ihmetelleensä, kuinka vaikeaa isojen markettien myyjien on kaukaa kassalta seurata pelikoneiden pelaamista.

Tulokset huolestuttavat

Toukokuun ostokokeet tehtiin Centria-ammattikorkeakoulun, THL:n, Keski-Suomen sosiaalialan osaamiskeskuksen ja Kokkolan kaupungin yhteistyönä. Aiheesta opinnäytetyötä tekevä Centrian sosionomiopiskelija Jenni Rintala vastasi ostokokeiden toteuttamisesta.

Tarkastelussa olivat RAY-pelikoneet, Veikkauksen raha-arvat ja Fintoton raviveikkaus, joiden ikäraja on 18 vuotta. Neljä nuorennäköistä henkilöä teki 76 ostokoetta mystery shopping -menetelmällä huoltoasemilla, kioskeissa ja kaupoissa ympäri kaupunkia.

Valtaosassa ostokokeista ei tarkistettu ikää. Rintala kertoo olevansa huolissaan tuloksista.

Peliriippuvuus on kasvussa, ja ongelmapelaaminen alkaa usein nuorena. Ennaltaehkäisevää työtä pitäisi tehdä kovasti.



[Kreetamaria Kivioja](#) Twitter: [@kreetamaria](#) Yle

Rintala Jenni
Rahapeliprojekti:
Ostokokeet Kokkolan alueen vähittäiskauppoihin

Projektisuunnitelma
CENTRIA AMMATTIKORKEAKOULU
Sosiaalialan koulutusohjelma
Maaliskuu 2015

SISÄLLYS

1 JOHDANTO 1

2 RAHAPELIPROJEKTIN KUVAUS, TAUSTAT JA TAVOITTEET 2

2.1 Rahapeliprojektin kuvaus 2

2.2 Pelipilotti hanke 4

2.3 Rahapeliprojektin tavoitteet 4

2.4 Projektissa huomioon otettavat standardit, viranomaismääräykset, lainsäädäntö, tekijänoikeudet, sopimukset 8

3 RAHAPELIPROJEKTIN TIETOPERUSTAA 9

3.1 Rahapelien tuottajat Suomessa 9

3.2 Yleistä rahapelien ikärajoista 9

3.4 Nuorten ongelmapelaaminen ja ongelmapelaamisen ennaltaehkäisy 11

4. RAHAPELIPROJEKTIN ORGANISAATIO 13

4.1 Rahapeliprojektin toteuttaja ja asiantuntijatuki 13

4.2 Rahapeliprojektin yhteistyötahot 13

5. TOTEUTUSSUUNNITELMA 14

5.1 Rahapeliprojektin tehtävä luettelo ja aikataulut 14

5.2 Ostokokeet 15

5.3 Tehtävien työvaiheet ja muodot 15

5.4 Rahapeliprojektin potentiaaliset ongelmat ja riskit 16

6. RAHAPELIPROJEKTIN BUDJETTI 17

7. OHJAUSSUUNNITELMA 18

8. KIRJALLISUUS 19

KUVIOT

KUVIO 1. Rahapeliprojektin päätehtävät

KUVIO 2. Aikataulut

TAULUKOT

TAULUKKO 1. Tavoitteet

TAULUKKO 2. Seurantalomake

1. JOHDANTO

Rahapeliin pelaaminen on kiellettyä alle 18-vuotiailta. Pelaamisen ikäraja seurantaan valvotaan vähittäismyyntipisteissä, joissa myydään rahapeleihin liittyviä tuotteita. Ikäraja seuranta on osa vastuullista myyntiä, joka tukee ennaltaehkäisevää päihdetyötä nuorten pelaajien kohdalla. Rahapeliprojekti käynnistyi ensimmäisessä tapaamisessa Kokkolan kehittämissuunnittelijan kanssa jossa tuotiin ilmi, että Kokkolan kaupunki halusi mitata Kokkolan alueen rahapeliin ikäraja valvonnan tehokkuutta ostokokein. Opinnäytetyön tilaajana toimi Kokkolan kaupunki, Pelipilotti hanke. Rahapeliprojekti toteutetaan Kokkolan kaupungin, Pelipilotti hankkeen, sekä Kokkolan alueen vähittäismyyntipisteiden kanssa.

Opinnäytetyö on projektiopinnäytetyö joka toteutetaan ostokokein eli Mystery shopping menetelmällä, jonka tarkoituksena on tutkia kuinka vähittäismyyntipaikan kassamyymälät osto- tai pelaamistilanteissa pyytävät ostajaa todistamaan ikäänsä. Ostokokeilla tavoitellaan tuloksia, kuinka ikäraja valvonta toimii Kokkolan alueen vähittäismyyntipisteissä. Ostokokeista saatuja tuloksia voidaan käyttää koulutustilanteissa, joissa tarvitaan tulostietoa Kokkolan alueen ikäraja valvonnan tehokkuudesta.

Tämän työn tavoitteena on selvittää suomalaisen rahapeliin ikäraja valvonnan toteutuminen Kokkolan alueen vähittäismyyntipisteissä osana nuorten ongelmapelaamisen ennaltaehkäisyä sekä pelaamisen lainsäädännöllinen viitekehys.

Keskeisiä käsitteitä

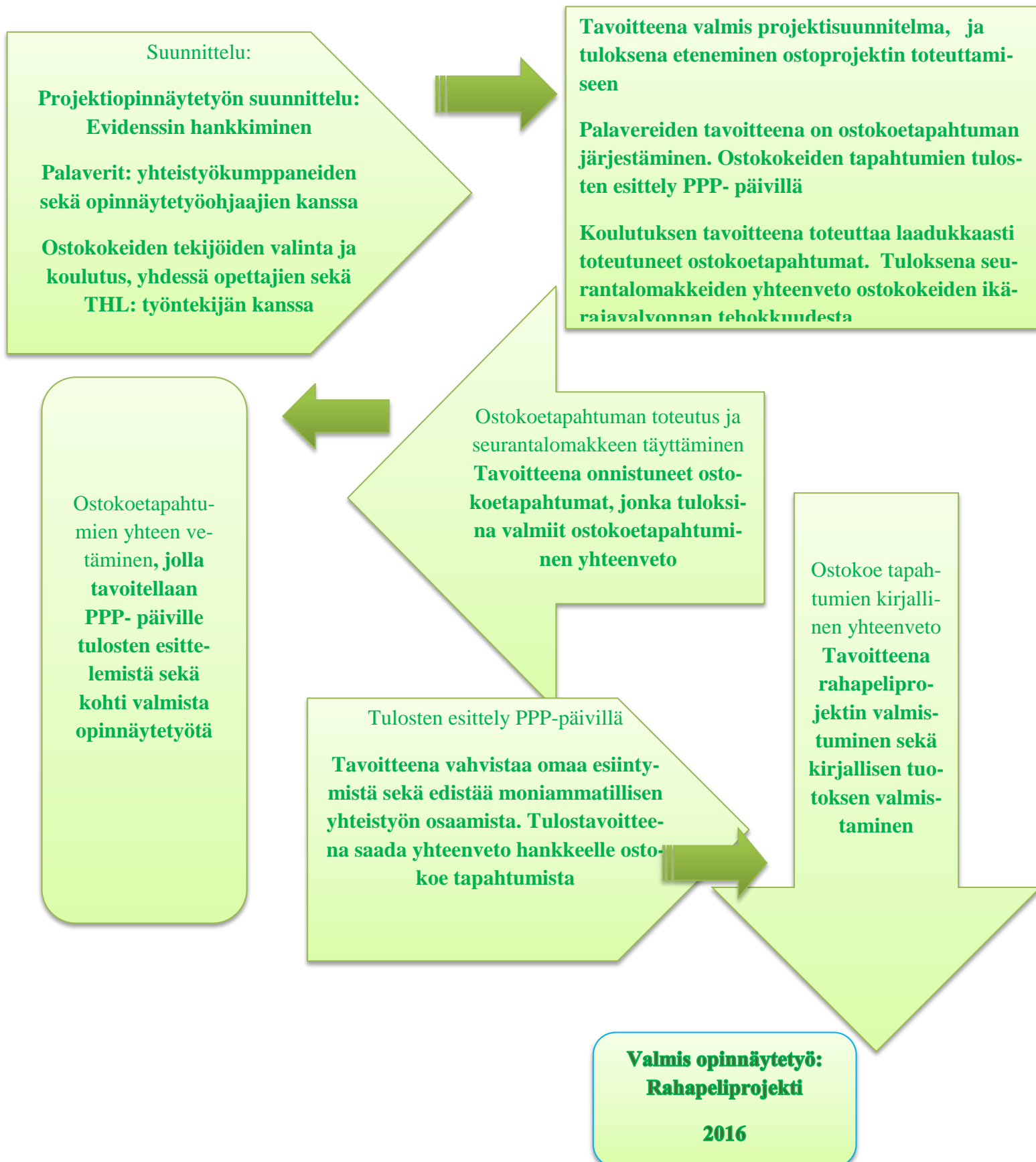
Rahapelitoiminta, rahapelaaminen, ennaltaehkäisy, ongelmapelaaminen, ostokokee

2 RAHAPELIPROJEKTIN KUVAUS, TAUSTAT JA TAVOITTEET

2.1 Rahapeliprojektin kuvaus

Projektin tarkoituksena on kerätä tutkimustietoa Kokkolan alueen ikärajavallonnasta rahapeli-ostojen, sekä rahapeliautomaattien pelaamisen osalta. Projekti toteutetaan Kokkolan alueella vähittäismyyntipisteiden (kaupat, kioskit, huoltoasemat) toimipisteissä. Ostot suoritetaan mystery-shopping menetelmällä. Mystery- shopping tarkoittaa ostokokeita, jotka tehdään myyntipaikkojen tietämättä ajankohdasta, tai koeostajan henkilöllisyydestä. Ostotilanteissa tarkkaillaan onnistuuko ostaja ostamaan tuotetta ilman henkilöllisyystodistuksen näyttämistä, sekä toteutuuko pelaamisen omavalvonta rahapeliautomaattien osalta. Kokkolan kaupungin osalta alkoholi- ja tupakkatuotteiden ikärajavallonnasta on tehty vastaavanlainen tutkimus ja kaupunki haluaisivat samanlaisen tutkimustiedon alueen rahapelivalvonnan osalta. Tutkimustulokset auttavat nuorten peliongelmiin ennaltaehkäisyä, sekä antavat hyödyllistä tietoa Kokkolan alueen vähittäismyyntipisteiden vastuullisesta myynnistä. Tutkimustuloksia tullaan esittelemään Pienet pohjalaiset mielenterveys ja päihdepäivillä Vaasassa.

KUVIO 1 Projektiopinnäytetyön päätehtävät



2.2 Pelipilotti hanke

Pelipilotti hanke 2013–2015 on THL:n rahoittama kehittämishanke ongelmapelaajien ja heidän läheistensä tuki- ja hoitopalveluiden järjestämiseen sekä kehittämiseen hankealueella. Pelipilottia hallinnoi Kokkolan kaupunki ja osatoteuttajina ovat Ventuskartano ry, Peruspalveluliikelaitos Jyta ja Vaasan kaupunki. (Lång 2015). Pelipilotti hankkeen tavoitteena on kehittää ehkäisevää päihdetyötä, parantaa päihde- ja mielenterveystyön osaamista, sekä tukea väestön terveyttä. Hankkeen tarkoituksena on kehittää sosiaali- ja terveydenhuollon tilastointia sekä koordinoita päihde- ja niihin liittyvien mielenterveyspalveluiden kehittämistä ja yhdistää hallintoalojen toimintakenttiä hyödyntäen nykyisiä resursseja. Kehittämishankkeella saadaan alueelliset tuki- hoitopalvelut ongelmapelaajille kuntoon sekä sovitaan yhteiset säännöt hoito ja kuntoutuskäytännöistä. Tavoitteena on kehittää perus- ja erityispalveluiden osaamista peliongelman tunnistamisessa, hoitoonohjauksessa, interventioissa, sekä terapiaosaamisessa. Toiminta keskittyy erityisesti rahapelaamiseen. Kehittämishanke on jatkoa pääkaupunkiseudun Peliklinikka-hankkeelle. Yhteistyötä tehdään SNSUS- verkoston kanssa, joka antaa tietoa ja osaamista Pohjoismaisissa rahapeli- ja digitaalisen pelaamiseen liittyen. (Pompke.fi 2015.)

2.3 Rahapeliprojektin tavoitteet

Tämän projektin toiminnallisina tavoitteina on selvittää Kokkolan alueen vähittäismyyntipaikkojen ikärajavaltontaa rahapeliautomaattien pelaamisessa, sekä rahapelien ostamisessa. Tarkoituksena on selvittää, miten helppoa nuorelta näyttävän henkilön on ostaa rahapelejä tai pelata rahapeliautomaatteja joutumatta todistamaan ikäänsä. (TAULUKKO 1) Mittauksen tavoitteena on antaa hyödyllistä tietoa Pelipilotti- hankkeelle osana nuorten pelaamisen ennaltaehkäisyä, sekä aikuisiässä kehittyvää peliongelmaa. Tutkimustuloksia tullaan käyttämään Pienet pohjalaiset mielenterveys ja päihdepäivillä Vaasan seminaari päivillä. Vähittäismyyjille tulokset ovat hyödyllisiä, koska tuloksilla voidaan motivoida heitä vastuullisempaan myyntiin ja ikärajojen valvontaan. Tavoitteena opinnäytetyöntekijälle on oppia projektiopinnäytetyön suunnittelusta, toteutumisesta, ohjauksesta sekä kirjallisen tuotoksen tuottamisesta sekä antaa valmiuksia organisoida projekteja kokonaisuudessa

Tulostavoitteena tutkimustulosten esittely antaa päihde- ja mielenterveyspäivillä ammattilaisille hyödyllistä tietoa Kokkolan alueen ikäraja-valvonnasta osana ennaltaehkäisevää päihdetyötä. Näin onnistutaan tulosten mukaan tarvittaessa tehostamaan myyntipisteiden omavalvontaa. Tietoa voidaan käyttää tiedottaessa viranomaisille (vähittäismyyntipisteet, Pelipilottihanke, koulutustilaisuudet) vähittäismyyjien vastuullisesta myynnistä, ja tuloksia voidaan käyttää vähittäiskauppojen koulutustilaisuuksissa. Tulostavoitteena opinnäytetyöntekijä osaa organisoida ja toteuttaa projektipäivän, sekä toiminnallisen osuuden onnistumisen. Tulostavoitteena voidaan pitää palavereita, mahdollisia kokouksia sekä koulutustilanteita, jotka tukevat opinnäytetyöntekijän osaamista osana moniammatillista tiimiä. Tutkimus tuloksien esittely Pienet pohjalaiset päihdepäivillä antaa rohkeutta esiintymiseen, sekä opettaa tutkimustulosten hyödyntämistä ammattilaisten työpiirissä. Tulostavoitteena voidaan pitää myös lopullisen valmiin opinnäytetyö valmistuminen määräajassa.

Oppimistavoitteena Pelipilotti-hanke saa hyödyllistä tietoa toteutuuko nuorten pelaamisen ikäraja-valvonta ennaltaehkäisevänä työnä. Vähittäismyyntipisteet saavat tutkimustuloksia siitä, kykenevätkö kauppojen myyjät vastuulliseen myyntiin, sekä ikärajojen valvontaan. Oppimistavoitteena opinnäytetyöntekijällä on saada laaja-alaista tutkimustietoa ikäraja-valvonnasta, ongelmapelaamisesta, sekä ongelmapelaamiseen liittyvistä ennaltaehkäisevistä toimenpiteistä. Ammatilliseen kehittämiseen toimeksianto antaa mahdollisuuden kehittää omia ammatillisia näkemyksiä päihdetyön ennaltaehkäisevään työotteeseen, sekä opettaa moniammatillisen työryhmien hyödyntämistä päihdetyön kentällä. Oppimistavoitteena opinnäytetyöntekijälle voidaan pitää projektioinnäytetyön suunnittelua, ohjaamista sekä toteutusta, sekä valmiuksia esitellä tutkimustuloksia suurelle yleisölle.

TAULUKKO 1 Tavoitteet

| | Pelaaja | Organisaatio | Opiskelija |
|-----------------------------------|--|---|--|
| Toiminnan ja prosessin tavoitteet | Alaikäisen pelaajan peliriskien ennaltaehkäisevä työn vahvistaminen. Vähittäiskauppojen vastuulliseen myyntiin tilastotietojen antaminen. Rahapeli toimijat (Ray, Veikkaus, Fintoto) saavat tutkimustietoa omavalvonnan laadun varmistaminen | Selvitetään Kokkolaan alueelta, kuinka helppoa nuoren on ostaa rahapelejä tai pelata rahapeliautomaatteja. Pelipilotti hanke saa tutkimustietoa Pienet pohjalaiset mielenterveys- ja päihdepäiville. | Osaan suunnitella ja toteuttaa, sekä raportoida projekteja. Oppia ohjaustilanteissa ohjaamista, sekä valmiuksia organisoida isompia projekteja. |
| Tulostavoitteet | Ennaltaehkäiseminen peliongelmiin syntyneeseen ikärajavallonnalla. Pelaamisen rajoitukset suojelevat nuoren pelaamista, sekä mahdollista ongelmapelaamisen syntyä. Vastuullisen myynnin casekohtaista tietoa ostokokeilla | Tuloksia voidaan käyttää tilastollisesti Päihde ja mielenterveyskeskuksilla. Saadaan tuoretta tutkimustulosta Kokkolan alueen ikärajavallonnasta. Motivoidaan tutkimuksen kautta kauppiaita vastuulliseen valvontaan. | Projektityöskentelyn sisäistäminen. Toiminnan toteuttamisen ja suunnittelemisen taidot kehittyvät. Projektin esittelemisen Pienet pohjalaiset päihde- ja mielenterveyspäivillä sekä Valmis opinnäytetyö |
| Oppimistavoitteet | Toteutuuko nuorten pelaamisen ikärajavallonta osana ennaltaehkäisevää työtä. Kykenevätkö myyjät vastuulliseen myyntiin, sekä ikärajojen valvontaan. | Kuinka tarkasti vähittäistavarakaupat valvovat ja toteutuuko ikärajavallonta. Pienet pohjalaiset mielenterveys- ja päihdepäiville tutkimustulokset. | Ammatillisen osaamisen lisääntyminen päihdetyössä. Kriittistä analysoinnin taitoa omavalvonnan epäkohdista. Valmiuksia moniammatillisen tiimin hyödyntämisestä. Rohkeutta esiintyä suurelle yleisölle, PPP- päivillä |

2.4 Projektissa huomioon otettavat standardit, viranomaismääräykset, lainsäädäntö, tekijänoikeudet, sopimukset

Projektin ostokokeita tehdessä tulee huomioida, että tutkimustulokset ovat seurannan ja arvioinnin väline vastuullisen myynnin edistämiseksi. Näin yhteistyökumppaneiden välinen luottamus säilyy, ja voidaan rakentaa yhteistä vastuullista myynnin, valvonnan ja ehkäisevän rahapeliongelman kokonaisuutta. Ostokokeissa ei etsitä syyllistä vaan se on seurannan ja arvioinnin väline. Mukana olleiden vähittäiskauppojen mahdolliset myyntilanteet eivät johda laittomaan toimintaan myydessään rahapelejä ilman ikärajan kysymistä. Projektin ostokokeissa ostetut veikkauslomakkeet hävitetään asianmukaisella tavalla.

Suomen arpajaislainsäädännön mukaan rahapeliä pelaaminen on kiellettyä alle 18-vuotialta. Ostokokeissa suoritettavien henkilöiden tulee olla täysi-ikäisiä, näin vältetään tutkimuseettiseltä ongelmalta, joita alaikäisten käyttämisestä olisi syntynyt.

3 RAHAPELIPROJEKTIN TIETOPERUSTAA

3.1 Rahapeliin tuottajat Suomessa

Suomessa yksinoikeudella rahapelejä on toimeenpannut 70 -vuotta kolme julkisen vallan valvomaa rahapeliyhteisöä, jotka ovat Raha-automaattiyhdistys RAY, Veikkaus Oy sekä Fintoto. Käsitteellä yksinoikeusjärjestelmä tarkoitetaan monopolia, jollainen Suomessa rahapeliin osalta vallitsee. Muut kuin nämä arpajaislaissa mainitut tahot eivät siis saa toimeenpanna rahapelejä Suomessa. (Arpajaislaki 11 § (20.5.2011/575).)

3.2 Yleistä rahapeliin ikärajoista

Rahapeleistä säädetään arpajaislaissa (23.11.2001/1047), mutta tulee kuitenkin huomioida, ettei se käsittele vain rahapelejä ja -pelaamista vaan mitä tahansa toimintaa, johon osallistuminen on maksullista ja josta voi voittaa rahaa tai jotain rahanarvoista. Lain tarkoituksena on estää rahapeliin liittyviä rikoksia ja sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja. (Arpajaislaki, 1 §). Lailla halutaan suojella lapsia ja nuoria rahapeliin haitoilta. Pelipaikkojen henkilökunta valvoo rahapeliin pelaamista ja näin ollen suojaa lapsia ja nuoria talous ja velkaongelmilta. (Mustalampi 2012, 3.)

Kaikessa rahapelaamisessa Suomessa vallitsee 18-vuoden ikäraja. Elinkeinoharjoittaja tai rahapeliyhteisön tulee valvoa rahapeliin osalta 18-vuoden ikärahaa myyntipisteissään. (Arpajaislaki, 14 a §.). Samaan perheeseen kuuluvan täysi-ikäisen seurassa pelaaminen on myös kiellettyä. Tätä ennen rahapeliin ikäraja oli 15- vuotta, ja alle 15-vuotias sai pelata perheen täysi-ikäisen seurassa. Ikärajan nostoon syy oli nuorten peliongelmiin ennaltaehkäisy sekä pelaamisesta aiheutuvien sosiaalisten ongelmien synty. (Veikkaus 2015.)

Ikärajavalvonta kuuluu rahapeliyhtiöiden lisäksi raha-automaattien käyttöä varten tilan luovuttaneiden, kuten esimerkiksi elintarvikeliikkeiden ja kioskien tehtäviin. Valvontasuunnitelmassa sovitaan valvontapiste, valvonnan vastuhenkilö ja kirjataan valvontakoulutuksen suorittaneet henkilöt. (Mustalampi 2012,7.)

3 Näkökulmia rahapeliin ongelmapelaamisesta

Ongelmalliseen pelaamiseen kuuluu hallitsemattomuus ja pakonomainen tarve pelata. Jos ihminen ei pysty itse päättämään omasta pelaamisesta, vaan tuntee pakonomaisen tarpeen pelata tai jatkaa pelaamista. Pakonomaisen pelaamisen määrittä ei voida mitata pelaamiseen käytetyllä ajalla tai rahalla, koska suhteelliset erot ovat yksilöllisiä. Pelaaja voi pelata suhteellisen paljon rahaa, tai toinen taas käyttää muutamia euroja. Ongelmallisen pelaamisen Lundin mukaan voidaan tunnistaa siitä: Pystyykö pelaaja halutessaan lopettamaan pelaamisen tai olemaan pelaamatta. (Lund 2010, 31–32.) Opinnäytetyössäni rajaan tietopuolellan työlleni ongelmapelaamiseen. Peliriippuvuus-käsitteen ja peliriippuvaisen pelaamisen jätän opinnäytetyön ulkopuolelle rajatessani aihetta.

Väestökyselyillä on jo vuodesta 2003 lähtien saatu tietoa rahapeli-pelaamisesta. Väestökyselyn (2012) tutkimustuloksien mukaan Turja, Halme, Mervola, Järvinen, Tassopoulos sekä Ronkainen toteavat että, rahapelaaminen ei ole lisääntynyt huomattavasti vuodesta 2007. Suomalaisen kulttuuriin kuuluu edelleen rahapelaaminen, jopa 93 prosenttia 15–74 vuotiaista suomalaisista oli pelannut jotakin rahapeliä. Ongelmapelaaminen Terveyden ja hyvinvoinninlaitoksen kyselyn tutkimustuloksien mukaan, oli yhä edelleen sama kuin neljä vuotta sitten. Ongelmapelaajien määrä oli 15–74 vuotiaista 2,7 prosenttia eli noin 110 000 henkilöä. Jatkuva pelaamista esiintyi 1 prosentilla kyselyyn vastanneista. (Turja, Halme, Mervola, Järvinen-Tassopoulos & Ronkainen 2012, 16–18.; STM 2012.)

Ennen kyselyä (Väestökysely 2012) voimaan tullut laki (Arpajaislaki (661/2010.) 18-vuoden ikäraja-sta rahapeliin pelaamisen, voidaan Turja ym. mukaan todeta vähentäneen nuorison pelaamista sekä ongelmapelaamista. Vuonna 2007 15–17-vuotiaista, 66 prosenttia, ja vuonna 2011, 47 prosenttia oli pelannut rahapelejä kuluneen 12 kuukauden aikana. (Turja ym. 2012, 16–18.)

3.4 Nuorten ongelmapelaaminen ja ongelmapelaamisen ennaltaehkäisy

Terveyden ja hyvinvoinninlaitoksen mukaan työssään kohtaavat eri alojen työntekijät, vanhemmat ja muut kasvattajat ovat huolissaan nuorten pelaamisesta. (THL 2015.) Väes

tökyselyn (THL 2011) mukaan nuorten rahapelaaminen on vähentynyt, mutta tietokonepelien ääressä vietetty aika on kasvanut merkittävästi. (Luhtala, Silvennoinen & Tenkanen 2013, 26–36.)

Nuoret ja lapset ovat alttiita rahapelien pelaamiselle. Tutkimuksilla (Väestökysely 2011) on saatua tietoa, jonka mukaan pelaamisen varhainen aloittaminen altistaa peliongelmiille. Kiinnostus rahapeleihin on nuorilla suuri, ja he yrittävätkin pelata rahapelejä vaikka se olisi ikänsä puolesta kiellettyä. Luhtalan, Silvennoisen ja Tenkkaisen mukaan riippuvuus pelaamiseen saattaa syntyä helpommin nuorilla kuin aikuisilla, koska nuoren aivot vielä kehittyvät, mutta rahapelaaminen voi kuitenkin myös nuorella olla ohimenevää kokeilua. (Luhtala ym. 2013, 26–36.)

Myös nuorten keskuudessa voidaan puhua rahapeliongelmistä. Terveysten- ja hyvinvoinninlaitoksen teettämän kyselyn (2011) mukaan 2,3 prosenttia suomalaisnuorista pelasi rahapelejä liikaa. Tähän ryhmään kuului 12–17 vuotiaista 9000 nuorta. (Luhtala ym. 2013, 26–36.) Taskisen mukaan nuorten pelaaminen on määrällisesti vähempi, kuin aikuisilla, mutta ongelmapelaaminen on suhteellisesti yleisempää. (Taskinen 2007, 16–17.) Vanhempien vastuu on suuri rahapeliongelmiensa ehkäisyssä. Nuori oppii vanhemmiltaan pelaamisesta ja ottaa siitä mallia. Tästä syystä arpajaislakia (Arpajaislaki 23.11.2001/1047) muutettiin niin, että alaikäisten rahapelaaminen on kiellettyä myös aikuisen seurassa. (THL 2015, 26–36.)

4. RAHAPELIPROJEKTIN ORGANISAATIO

4.1 Rahapeliprojektin toteuttaja ja asiantuntijatuki

Projektin toteuttajana toimii Centrian Keski-Pohjanmaan ammattikorkeakoulun sosionomi (AMK) opiskelija Jenni Rintala. Työelämäohjaajana toimii Kokkolan kaupungin kehittämissuunnittelija Saara Lång. Keski-Pohjanmaan ammattikorkeakoulun puolelta opinnäytetyötä ohjaa opettaja Juha Pekola.

4.2 Rahapeliprojektin yhteistyötahot

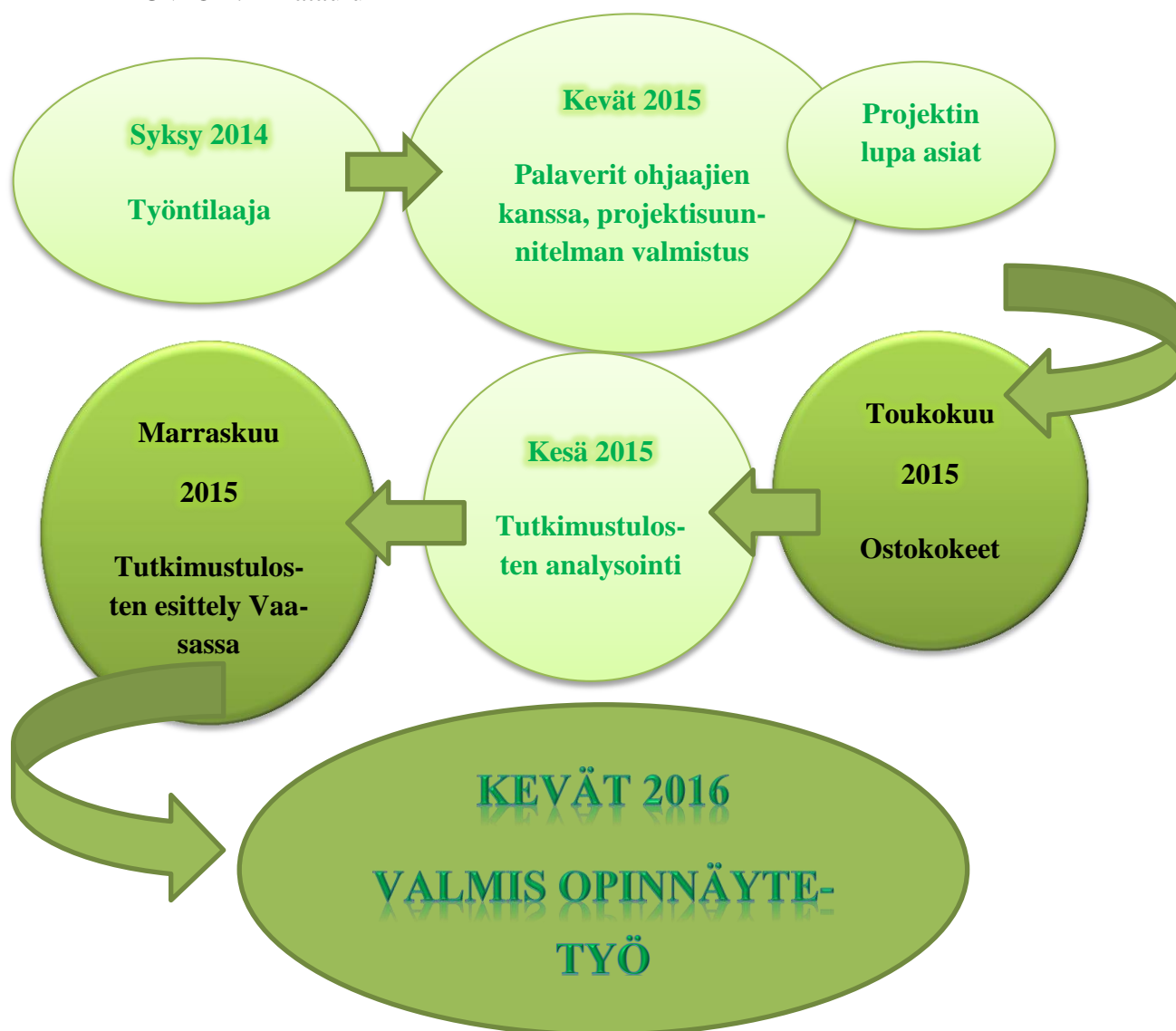
Projektin yhteistyötahona toimivat Kokkolan kaupungin Pelipilotti hanke, joka on sosiaali- ja terveystieteiden alaisuudessa toimiva kehittämiskeskus, jonka työtä ohjaa Terveystieteiden ja hyvinvoinninlaitos THL. Ostokokeissa toimivat nuoret valitaan Keski-Pohjanmaan sosiaali- ja terveydenhuollon oppilaitoksen opiskelijoista.

5. TOTEUTUSSUUNNITELMA

5.1 Rahapeliprojektin tehtävä luettelo ja aikataulut

Projektin suunnittelu käynnistyi syksyllä 2014 kokouksella Kokkolan kehittämissuunnittelijan kanssa. Projekti eteni opinnäytetyöntekijän projektisuunnitelman valmistumisella. Projektin ostokokeisiin koulutus on suunniteltu tapahtuvan heti projektisuunnitelman valmistumisen jälkeen. Projektiin tarvittavat luvat tulisi saada ennen toukokuuta ja projektin käytännön toteutus tapahtuu toukokuussa 2015. Projektissa saatujen havaintojen analysointi tapahtuu kesällä 2015. Tulosten tuotos esitellään Vaasassa 16–17.11.2015 Pienet pohjalaiset mielenterveys- ja päihdepäivillä, jonka esittelee opinnäytetyöntekijä. Projektiopinnäytetyön kirjallisen tuotoksen laatiminen sijoittuu keväälle 2016, joka tarkoittaa valmista opinnäytetyötä.

KUVIO 2. Aikataulu



5.2 Ostokokeet

Ikärajavaltontaa voidaan suorittaa ostokokein ns. Mystery shopping menetelmällä vähittäistavarakauppoihin, joilla on tarjolla rahapelejä. Ostokokeissa ostaja ostaa, tai pelaa rahapelejä ja ostotilannetta havainnoidaan seurantalomakkeella (TAULUKKO 2). Ostotilanteissa pyritään selvittämään: miten onnistutaan saaman osto läpi ilman, että ostajan tarvitsee todistaa henkilöllisyyttään. Myymälät, sekä yritykset eivät tiedä ostokokeiden ajankohtaa, tai ostokokeiden tekijöiden henkilöllisyyttä. Ostokokeiden lukumäärä perustuu vähittäismyyntipisteiden ja koeostajien lukumäärään, sekä paikkakunnan asukasmäärään. Koeostajien lukumäärä sovitaan tulevissa palaverissa, kun projektisuunnitelma on valmis.

Ostokokeissa havainnot kirjataan seurantalomakkeeseen. Lomakkeeseen kirjataan myös myyjän arvioitu ikä, sukupuoli sekä reaktio tilanteessa. Ostotilannetta kuivaillaan, sekä pelikoneiden sijoittumista vähittäismyyntipaikassa.

Koeostajat valitaan Kokkolan Sosiaali- ja terveydenhuollon oppilaitoksen oppilaista. Ostajien tulisi näyttää alaikäisiltä, mutta iältä kuitenkin täysi-ikäisiä. Valinta tehdään yhdessä opinnäytetyö ohjaajan Juha Pekolan kanssa. Valintaan otetaan poikia ja tyttöjä. Koeostajien koulutuksen järjestää THL.

5.3 Tehtävien työvaiheet ja muodot

Ostokokeet ovat ennalta suunniteltuja ostokokeita, ja suunnittelusta on vastannut opinnäytetyöntekijä sekä Pelipilotti projektin projektityöntekijä. Opinnäytetyöntekijän vastuulla on projektin suunnittelu ja toiminnan toteutus. Terveysten- ja hyvinvoinninlaitokselta tulee ohjeistus ostokokeiden koulutukseen. Opinnäytetyön suunnittelusta opinnäytetyöntekijä käy keskusteluita ja palaveria Kokkolan kehittämissuunnittelijan kanssa. Opinnäytetyöntekijä kirjaa koko toiminnan ajalta oppimispäiväkirjaa, johon kirjataan toimintojen onnistuminen, sekä opinnäytetyöhön liittyvät asiat.

Tutkimustulokset esitellään Pienet pohjalaiset päihde ja mielenterveyspäivät. Tutkimustuloksien esittelystä vastaa opinnäytetyöntekijä, joka esittelee tutkimustulokset Kokkolan

alueen ikärajavaivonnasta. Valmis opinnäytetyö toimitetaan Keski-Pohjanmaan ammatti-korkeakoululle, Keski-Pohjanmaan koulutusvirjastolle sekä Kokkolan kaupungille.

5.4 Rahapeliprojektin potentiaaliset ongelmat ja riskit

Ostokokeita suorittavien henkilöiden tulisi näyttää nuorelta. Jos vähittäiskaupan myyjän mielestä nuori on vanhan näköinen, voi tämä sumentaa myyjän arviointikykyä. Suunnitelussa tulisi ennalta huomioon ottaa tarkasti ostokokeiden suorittajat. Valintaa tehdessä, opettajat ottavat huomioon ostokokeisiin vaikuttavat ulkonäköön liittyvät perusteet.

Projektin aikataulu on ennalta sovittu, joten opinnäytetyöntekijän tai ostokokeen suorittajan yhtäkkinen poissaolo esimerkiksi sairastumisen vuoksi voi sekoittaa aikatauluja. Riskinä ja ongelmia pohdittaessa tulee aina laatia varasuunnitelma. Varasuunnitelma pidetään ostokokeiden aikataulujen uudelleen organisointia.

6. RAHAPELIPROJEKTIN BUDJETTI

Projekti toteutetaan Pelipilotti hankkeen rahoituksella. Ostokokeissa suoritettavat ostot, sekä auton kilometrikorvaukset ostokoepäivänä tulevat hankkeen rahoituksesta. Ostokokeisiin tarvittavat seurantalomakkeen kopiokustannuksista vastaa opinnäytetyöntekijä. Opinnäytetyö on henkilökohtainen, jolla ei ole tuntimäärällisesti yläkattoa. Tuntityöskentelyyn käytettävät tunnit ovat opinnäytetyön tekijän omakustanteista, joten rahallista korvausta tuntimäärästä ei suoriteta. Kustannusarvio tehdään toiminnan päätyttyä.

7. OHJAUSSUUNNITELMA

Opinnäytetyö projektin aikana järjestetään ohjauspalavereita opinnäytetekijän ja työelämäohjaajan kanssa, sekä ohjaavan opettajan kanssa. Ostokokeiden koulutuksen opinnäytetyöntekijälle sekä ostokokeiden tekijöille suorittaa Terveiden ja hyvinvointilaitoksen työntekijä. Tutkimustuloksien esittelyä Pienet pohjalaiset mielenterveys- ja päihdepäiville ohjaa työelämänohjaaja.

8. KIRJALLISUUS

- Arpajaislaki (661/2010.) Lakiarpajaislain muuttamisesta. Saatavissa: <http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2010/20100661>. Luettu 11.3.2015.
- Arpajaislaki 23.11.2001/1047
- Fintoto. 2015. Peliyhtiön erityistehtäviä. Www-dokumentti Saatavissa: <http://www2.fintoto-oy.fi/vastuullisuus/peliyhtion-erityistehtava.html>. Luettu 28.3.2015.
- Luhtala, K., Silvennoinen, I. & Tenkanen, T. 2013. Nuoret pelissä. THL raportti 14/2012. Saatavissa: http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/110799/URN_ISBN_978-952-302-073-3.pdf?sequence=1. Luettu 24.3. 2015.
- Lund, P. 2010. Rahapeliongelma. WS Bookwell Oy. Juva
- Lång, S. 2015. Innokylä. Peliingelman tunnistaminen, varhainen puuttuminen ja interventiot perus- ja erityispalveluissa. Www-dokumentti. Saatavissa: <https://www.innokyla.fi/web/verstas157182>. Luettu 11.3.2015.
- Mustalampi, S. 2012. Rahapelaaminen, ikäraajat, valvonta, valvonnantuki. Www- dokumentti. Saatavissa: http://pvehkaisevatyo.pbworks.com/w/file/attach/50437482/Saini_Ik%C3%A4rajaavalvontan%20tuki_Lahti30012012.pdf. Luettu 28.3. 2015.
- Mäkelä, P., Mustonen, H. & Tigerstedt, C. 2010. Suomi juo. Www-dokumentti. Saatavissa: <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/80301/371e1e08-9bc1-47ea-81aa-68b04f27088c.pdf?sequence=1>. Lettu 9.3.2015.
- Peluuri. 2015. Rahapeliongelma ja -riippuvuus. Www- dokumentti. Saatavissa: <http://www.peluuri.fi/pelaajat/yleista-tietoa-pelaajille/rahapeliongelma-ja-riippuvuus>. Luettu 23.3.2015.
- Pompke.fi. 2015. Tavoitteet. Www-dokumentti. Saatavissa: http://www.kokkola.fi/pompke/pompke/tavoitteet/fi_FI/tavoitteet/. Luettu 11.3.2015.
- PTY. 2012. Kassahenkilön ikärajaopas. Www-opas. Saatavilla: <https://omavalvonta.pty.fi/Education/Material/Responsibility/fi/ikarajaopas.pdf>. Luettu 30.3.2015
- RAY. 2015. Rahapelaamisen vastuullisuusohjelma. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www2.ray.fi/fi/vastuullisuus/rahapelitoiminnan-vastuullisuusohjelma>. Luettu 28.3.2015
- RAY. 2015. Oman pelaamisen hallinta. Www dokumentti. Saatavissa: <http://www2.ray.fi/fi/vastuullisuus/oman-pelaamisen-hallinta>. Luettu 23.3.2015.
- Sisäministeriö. 2015. Rahapelit. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.intermin.fi/fi/turvallisuus/rahapelit>. Luettu 28.3.2015.
- STM. 2012. Yhä useampi suomalainen pelaa rahapelejä. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.stm.fi/tiedotteet/tiedote/-/view/1582457>. Luettu 11.3.2015.
- Taskinen, T. 2007. Kaupassa, kioskilla ja kotikoneella. Valopaino Oy. Helsinki.
- THL. 2015. Rahapelaaminen Suomessa. Www- dokumentti. Saatavissa: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapelaaminen-suomessa>. Luettu 11.3.2015.
- THL. 2015. Nuoret pelissä. Www-opas. Saatavissa: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/nuoret-pelissa>. Luettu 11.3.2015.
- Turja, T., Halme, J., Mervola, M., Järvinen-Tassopoulos, J. & Ronkainen, J-E. Suomalaisten rahapelaaminen 2011. Pelihaitat. THL. Tilastoraportti. Saatavilla: <http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/80298/948b7a38-bd15-4d6c-91ae-c0b565cc3cb9.pdf?sequence=1>. Luettu 11.3.2015.
- Veikkaus. 2015. Varjelemme peli iloa. Www-dokumentti. Saatavissa: [:https://www.veikkaus.fi/fi/yritys?contentid=2012_0702_VEIKKAUSVARAT_NUORIS#!/vastuullisuus](https://www.veikkaus.fi/fi/yritys?contentid=2012_0702_VEIKKAUSVARAT_NUORIS#!/vastuullisuus). Luettu 28.3. 2015.
- Veikkaus. 2015. Yritys historiaa. Www-dokumentti. Saatavissa: <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/yritystietoa>. Luettu 28.3.2015

LIITTEET

KUVIOT

KUVIO 1. Projektiopinnäytetyön päätehtävät

KUVIO 2. Aikataulut

TAULUKOT

TAULUKKO 1. Tavoitteet

TAULUKKO 2. Seurantalomake

