

Petri Kallinen & Marianne Moisander

## **Pelaamisen ilo ja tuska**

Tulevaisuuden rahapeliongelmiin ehkäiseminen puheeksioton avulla

Opinnäytetyö

Kevät 2017

SeAMK Sosiaali- ja terveysala

Sosionomi (AMK)

**SeAMK** 

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU  
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: SeAMK Sosiaali- ja terveysala

Tutkinto-ohjelma: Sosionomi AMK

Tekijä: Petri Kallinen & Marianne Moisander

Työn nimi: Pelaamisen ilo ja tuska; Tulevaisuuden rahapeliongelmiin ehkäiseminen puheeksioton avulla

Ohjaaja: Arja Hemminki

Vuosi: 2017

Sivumäärä: 51

Liitteiden lukumäärä: 2

---

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on ennaltaehkäistä rahapeleistä ja rahapelaamisesta koituvia haittoja tulevaisuudessa ottamalla asia puheeksi. Tähän tavoitteeseen päästäksemme teimme informaatiotilaisuuden Seinäjoen lukion opiskelijoille, ja sen yhteydessä teimme pienimuotoisen palautekyselytutkimuksen esityksemme vaikutuksista kohdeyleisöllemme. Opinnäytetyön teoreettinen osuus koostuu rahapeleihin ja rahapelaamiseen liittyvästä materiaalista, rahapeliongelman ja rahapeli-riippuvuuden kuvaamisesta, rahapeliongelmiin tunnistamisesta ja ennaltaehkäisemisestä sekä rahapeliongelmaisen hoidon ja kuntoutuksen kartoittamisesta. Teimme esityksemme teoreettisen osion pohjalta. Teoreettinen pohjamme on valittu niin, että sitä voidaan käyttää kaikkien asiakasryhmien kanssa, ja sen lukeminen ei vaadi ammattisanaston hallintaa. Toivomuksemme on, että työmme sanoma voitaisiin juurruttaa nykyiseen käytäntöön, esimerkiksi koulujen päihdevalistuksen yhteyteen.

Tekemäämme informaatiotilaisuuteen osallistui arviolta 110 kuuntelijaa, joista 74 vastasi kyselyymme. Kyselyyn vastattiin webropol- ohjelman kautta esitystilanteen lopussa. Kyselyn tuloksista kävi ilmi, että 35 prosenttia kyselyyn vastaajista koki, että esityksemme vaikutti heidän näkemyksiinsä rahapeleistä ja rahapelaamisesta, ja 39 prosenttia haluaisi saada lisätietoa rahapelaamisesta ja rahapeliongelmiin tulevaisuudessa. Suurin osa vastaajista toivoi saavansa lisätietoa kouluilta.

Avainsanat: Rahapelaaminen, Rahapeliongelma, Tunnistaminen, Ennaltaehkäisy, Puheeksiotto

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## **Thesis abstract**

Faculty: School of Healthcare and Social Work

Degree programme: Degree Programme in Social Services

Author/s: Petri Kallinen & Marianne Moisander

Title of thesis: The Joy and Pain of Gambling; Preventing future gambling problems by speaking about them in advance

Supervisor(s): Arja Hemminki

Year: 2017

Number of pages: 51

Number of appendices: 2

---

The purpose of this thesis is to prevent harms of gambles and gambling by speaking about it in advance. In order to achieve this purpose, we organized an information event in Seinäjoki High School, and we also carried out a small feedback survey in order to know how the event affected our target audience. The theoretical part of our thesis consists on gaming and gambling related material, the description of gambling problem and addiction, the identification and prevention of gambling problems, as well as the treatment and rehabilitation of the person suffering from gambling problems. We made our presentation based on the theoretical part. Our theoretical base was selected so that it can be used among every customer group, and the reading does not require professional vocabulary management. We hope that the message in our work could be implanted into the current practice, for example in school's drug education.

Our information event was attended by an estimated 110 listeners, of which 74 responded to our survey. The survey was available in Webropol program, and questions were answered at the end of the presentation. The results revealed that 35 percent of survey respondents felt that our performance affected their opinions on gambles and gambling, and 39 percent would like to know more about gambling and gambling problems in the future. Most of the respondents wished to receive more information from schools.

Keywords: Gambling, Gambling Problems, Identification, Prevention, Speaking in Advance

## SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	1
Thesis abstract.....	2
SISÄLTÖ.....	3
Kuva-, kuvio- ja taulukkoluettelo.....	5
1 JOHDANTO.....	6
2 RAHAPELIT JA RAHAPELAAMINEN.....	8
2.1 Rahapelit suomalaisessa yhteiskunnassa.....	8
2.2 Rahapelaaminen osana suomalaisten arkea.....	9
2.3 Rahapeleihin liittyvät lait.....	11
3 RAHAPELIONGELMA.....	13
3.1 Riippuvuus.....	13
3.2 Rahapeliongelma ja rahapeliiriippuvuus.....	14
3.3 Miten rahapeliongelma syntyy.....	17
3.4 Peliriippuvuuden kierre ja siihen liittyvät ongelmat.....	19
3.5 Rahapeliiriippuvuuden tunnistaminen ja ennaltaehkäisy.....	20
3.5.1 Rahapeliongelman tunnistaminen.....	21
3.5.2 Rahapeliongelmien ennaltaehkäisy.....	22
3.5.3 Rahapeliongelman mittarit.....	23
4 RAHAPELIONGELMAN KOHTAAMINEN JA HOITAMINEN.....	25
4.1 Peliriippuvaisen kohtaaminen.....	25
4.2 Kuinka ottaa puheeksi rahapeliongelma.....	26
4.3 Kriisistä selviytymisen vaiheet.....	26
4.4 Rahapeliongelmaisten hoito ja kuntoutus.....	29
5 TOIMINTAOSION KUVAUS.....	30
5.1 Palautekyselyssä käyttämämme tutkimusmenetelmä.....	30
5.2 Yhteistyötahojen hankkiminen ja toiminnasta sopiminen.....	31
5.3 Esitystilanteen suunnittelu ja kuvaus.....	32
5.4 Vastausten saanti ja analysointitapa.....	33
5.5 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys.....	33
6 PALAUTEKYSelyn TULOKSET.....	35

7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA .....	38
7.1 Toteutuksen onnistuminen .....	38
7.2 Palautekyselymme tulosten arviointi .....	38
7.3 Opinnäytetyöprosessin arviointi .....	40
7.4 Opinnäytetyön käyttäminen ja jatkotutkimusmahdollisuudet .....	41
LÄHTEET .....	43
LIITTEET .....	48

## Kuva-, kuvio- ja taulukkoluetelo

Kuvio 1. ICD-10 tautiluokituksen (WHO) mukaiset rahapeliriippuvuuden kriteerit (Alho ym. 2015, 14).....	15
Kuvio 2. DSM-5– tautiluokitus rahapeliriippuvuudelle (Alho ym. 2015, 13). .....	16
Kuvio 3. Esityksen onnistuminen vastaajien näkökulmasta. ....	35
Kuvio 4. Esityksen hyödyllisyys vastaajien näkökulmasta. ....	36
Kuvio 5. Esityksen vaikuttavuus vastaajien näkemyksiin rahapeleihin liittyen. ....	36
Kuvio 6. Vastaajien näkemys rahapeleistä ja peliongelma- saatavan tiedon tarpeellisuudesta tulevaisuudessa. ....	37
Kuvio 7. Vastaajien toiveet rahapelaamiseen liittyviä lisätietoja tarjoavista tahoista. .....	37
Taulukko 1. Veikkauksen pelien todennäköiset voittosuhteet (Veikkaus, [viitattu 20.10.2016].).....	17

# 1 JOHDANTO

Raha-arvat, lotto, keno, rahapelikoneet ja raviradat... Näistä jokainen on mitä luultavimmin tuttu termi jokaiselle suomalaiselle. Suomessa rahapelejä on saatavilla runsaasti, miltei jokaisessa kaupassa tai kioskissa myydään jotain rahalla pelattavaa peliä. Internetpelien suosio on kasvussa, ja monia pelejä pystyykin nykyään pelaamaan myös netin kautta.

Vuonna 2013 suomalaiset hävisivät rahapeleissä 1,7 miljardia euroa, pelkästään Suomessa pelattaviin peleihin. Ulkomailla pelattavista peleistä ei ole tarkkoja lukuja, kenties johtuen internetpelien pelaamisen johdosta ja niiden seuraamisen vaikeudesta, mutta eri arvioijien mukaan suomalaiset ovat hävinneet 100 – 300 miljoonaa euroa ulkomaisille pelifirmoille vuositasolla. Rahapelaamisen liikevaihdosta ei ole olemassa tarkkoja lukuja, mutta se on kuitenkin moninkertainen pelaajien häviöihin tai peliyhtiöiden tuottoihin verrattaessa. (Rahapelaaminen Suomessa, [viitattu 19.3.2017].) Vaikka nämä rahasummat kuulostavat huikkeilta, ei niistä välttämättä koidu suurempia haittoja pelaajille – ainakaan niille, jotka eivät kärsi rahapeliongelmissa.

Peliongelmat ovat kasvava haitta. Varsinaisia tilastotietoja kerätään neljän vuoden välein, ja viimeisimmät tilastot ovat vuodelta 2015. Riskipelaaminen ja muut rahapeliongelmat ovat kasvaneet vuodesta 2011 vuoteen 2015 mennessä: vähintään riskitasolla olevia oli vuonna 2015 18,3 prosenttia suomalaisista, peliongelmaisista oli 3,3 prosenttia ja peliriippuvaisia oli 1,8 prosenttia väestöstä. Peliongelmissa kärsivistä suurempi osa on miehiä, mutta myös naisten ongelmapelaaminen on noussut vuodesta 2011 vuoteen 2015. (Rahapeliongelmat Suomessa, [viitattu 19.3.2017].) Miksi Suomessa ei sitten puhuta yleisesti rahapelaamisesta ja siihen liittyvistä ongelmista? Miksei aiheesta puhuta kouluissa, tai miksei siitä uutisoida? Kenties asiaan vaikuttaa se, että rahapeliyhtiöiden tuottoja käytetään suurimmaksi osaksi hyväntekeväisyystyöhön; tästä kerromme lisää luvussa 2. Mutta voidaanko hyvällä tahdolla ja toiminnalla perustella niitä haittoja, joita pelaaminen voi joillekin tuottaa?

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on ennaltaehkäistä rahapeleistä ja rahapelaamisesta koituvia haittoja tulevaisuudessa ottamalla asia puheeksi. Puheeksioton tarkoituksena on sekä auttaa hahmottamaan, mikä rahapeliongelma on ja mihin se

johtaa, että huomioimaan, jos ongelmapelaamista esiintyy esimerkiksi omassa elämässä tai lähiympäristössä. Olemme koonneet rahapelaamisesta ja rahapeliongelmissa tietopaketin, jonka pohjalta teimme esityksen Seinäjoen lukion opiskelijoille. Esityksemme on kuitenkin koottu niin, että sitä voi käyttää muidenkin kohderyhmien, esimerkiksi aikuisten tai vanhusten, kanssa. Esityksen pohja tulee siis teoriaosuudestamme, ja olemme rajanneet aiheitamme tarkasti, jättäen pois esimerkiksi tarkemmat tiedot rahapeliongelman hoidosta ja hoitomenetelmistä. Tarkoituksena on ottaa rahapelaaminen ja peliongelmat puheeksi ja tuoda julki se, mitä haittoja peliongelma voi pahimmillaan aiheuttaa, ei niinkään painottaa jo olemassa olevan ongelman hoitoa. Teimme esitykseen liittyen kyselyn, jolla pyrimme selvittämään kuuntelijoiden mielipiteitä peliongelmissa ja niistä puhumisesta, sekä siitä, tarvittaisiinko tällaista tiedon jakamista lisää tulevaisuudessa.

Opinnäytetyömme toisessa luvussa puhumme rahapelaamisesta Suomessa; millaisia pelejä on saatavilla, kuinka paljon suomalaiset pelaavat ja millaiset asiat liittyvät rahapelaamiseen. Kolmannessa luvussa käsittelemme peliongelmaa, sen syntyä ja kierrettä, sekä mahdollisia ennaltaehkäiseviä toimia sen ehkäisemiseksi. Neljännessä luvussa kerromme peliongelmaisen kohtaamisesta ja peliongelman hoidosta. Viidennessä luvussa kuvaamme tekemäämme toimintaa ja esitykseen liittyvää pienimuotoista kyselytutkimustamme, ja tutkimustuloksemme löytyvät kappaleesta kuusi. Seitsemännessä luvussa kerromme niistä johtopäätöksistä, joihin olemme tämän opinnäytetyön teon aikana tulleet.



## 2 RAHAPELIT JA RAHAPELAAMINEN

Rahapelaaminen on Suomessa yleistä. Pelejä löytyy kaupoista, kioskeilta, huoltoasemilta sekä monista muista paikoista. (Lund 2010, 23; Rahapelaaminen ja peliongelma 2014, 3.) Rahapelejä ovat esimerkiksi arvontapelit, kuten lotto, rahapeliautomaatit, arpapelit, kasinopelit, hevospelit sekä erilaiset vedonlyönnit (Pelin merkit 2014, 5). On tärkeää erottaa rahapeli ja uhkapeli toisistaan: uhkapeli on rahapeliä, jossa voiton saaminen perustuu pitkälti sattumaan, ja jossa häviö on epäsuhteessa osallistujan maksukykyyn. Uhkapelien järjestäminen on rikoslaissa kiellettyä toimintaa muilta kuin pelikasinoilta, esimerkiksi RAY:n Casino Helsingiltä. Myös ympäristöllä on vaikutusta siihen, mielletäänkö jokin peli uhkapeliksi vai ei: esimerkiksi ruletti voi olla pelisalissa tai ravintolassa lain kannalta katsottuna arpajainen, mutta kasinossa uhkapeli. (Alho ym. 2015, 30.)

Tässä luvussa käsittelemme rahapelejä ja rahapelaamista suomalaisessa yhteiskunnassa. Kerromme, ketkä saavat järjestää rahapelejä, mitkä lait säätelevät rahapelimonopolia ja kuvaamme myös suomalaisten rahapelaamisen määrää.

### 2.1 Rahapelit suomalaisessa yhteiskunnassa

Pitkäsen ja Huotarín (2009, 13) mukaan Suomessa on rahapeleissä monopolijärjestelmä. Tämä tarkoittaa sitä, että RAY:llä, Veikkaus Oy:llä sekä Fintoto Oy:llä on yksinoikeus rahapelien järjestämiseen Suomessa. Veikkaus Oy:n toimialaan kuuluvat lotto- ja arvontapelit sekä vedonlyönnit, Raha-automaattiyhdistys RAY:n alla ovat kasinopelit ja peliautomaatit ja Fintoto Oy vastaa hevosurheiluun liittyvistä peleistä, kuten totosta (Raento 2012, 8). Kyseiset yhtiöt ovat yhdistymässä uudeksi rahapeliyhtiöksi, jonka nimeksi tulee Veikkaus, vuoden 2017 alussa (RAY:n kuluttaja-asia-kasipalvelu 2016). Uusi yhtiö aloitti toimintansa 1.1.2017 (Veikkaus 16.6.2016 [viitattu 7.4.2017]).

Kämpin (2015) mukaan vuonna 2011 Suomessa on ollut yli 17 000 rahapeliautomaattia, 43 ravirataa ja veikkauspelejä myytiin yli 3200:ssa pisteessä. Lisäksi miltei kaikkia rahapeliyhteisön pelejä pystyi pelaamaan myös internetissä. Esimerkiksi RAY:n sivujen (RAY, [viitattu 11.10.2016]) mukaan heillä on 201 peliä saatavilla

Nettikasinossa, pelkän rekisteröitymisen päässä. Tällä hetkellä RAY:llä on yhteensä noin 19 000 raha-automaattia noin 8400:ssa sijoituspaikassa, lisäksi heillä on noin 70 peliä omassa pelialissaan. Myös ravintolakasinopelejä voi tällä hetkellä pelata miltei 300:ssa ravintolassa ympäri Suomea. RAY myös päivittää pelikantaansa jatkuvasti. (RAY:n kuluttaja-asiakaspalvelu 2016). Rahapeliyhtiöt mainostavat itseään ja tuotteitaan hyvin paljon, niin televisiossa, lehdissä kuin myös internetissä.

Rahapeliyhtiöt tunnetusti avustavat yhteiskuntaa eri tavoin; kenties juuri tästä syystä niiden toimintaan puututaan hyvin harvoin esimerkiksi medioissa. Alhon ym. (2015, 19) mukaan Veikkauksen tuotosta käytetään osa tieteen, taiteen, urheilun ja nuorisotyön hyväksi, RAY:n tuotto käytetään terveyttä ja sosiaalista hyvinvointia edistävälle järjestöille sekä sotaveteraanien hyväksi, ja Fintoton tuottoja käytetään hevosurheilun ja -kasvatuksen hyväksi. Valtio ottaa arpajaisveron osuuden budjettiinsa, ja erillispäätöksillä valtioneuvosto määrää rahapelivoittoja erilaisiin rahoituskohteisiin tai budjetin yleiskatteeseen. Lundin (2010, 30) mukaan Suomessa myönneiset rahapeleihin liittyvät viestit ja toimet jättävät rahapeliongelman varjoonsa, ja kenties näin onkin.

## **2.2 Rahapelaaminen osana suomalaisten arkea**

Rahapelaamiseen vaikuttaa rahapelien saatavuus. Erona eurooppalaisiin käytäntöihin Suomessa rahapelikoneiden sijoittelu jokapäiväiseen ympäristöön on erikoista, ja pelimahdollisuudet ovat lisääntyneet paitsi määrältään myös saatavuudeltaan, esimerkiksi kauppojen aukioloaikojen pidennyttyä tai internetin käytön yleistyttyä. (Lund 2010, 22– 23.) Raento (2012, 7) kirjoittaa, että vuonna 2011 tehdyssä valtakunnallisessa väestökyselyssä 93 prosenttia 15 – 74- vuotiaista on joskus pelannut rahapelejä, ja suurin osa pelaa pelejä säännöllisesti. Kämpin (2015) mukaan 78 prosenttia suomalaisista on pelannut rahapelejä edellisvuoden aikana. Tämä luku on määrältään noin 3,1 miljoonaa suomalaista, mikä on melkoisen suuri luku. Pelatuimpia pelejä olivat lotto, veikkauksen arvat sekä raha-automaatit. Pelaajista 46 prosenttia pelasi vähintään kerran viikossa (Kämpin 2015; Pelin merkit 2014, 5),

ja eniten pelaava 5 prosenttia pelaa 50 prosenttia tuotoista. Suomalaisten peliyhtiöiden tuotto on yli 4,5 miljoonaa euroa päivässä, mikä tekee vuositasolla noin 1,7 miljardia euroa.

Vuonna 2014 pelkästään lottoa oli pelattu Veikkauksen vuosikertomuksen mukaan 431,1 miljoonalla eurolla, mikä oli laskua aiempiin vuosiin (Veikkauksen yhteiskuntavastuuraportti ja vuosikertomus 2014). Tästä voisi päätellä, kuinka suosittuja rahapelit ovat suomalaisessa yhteiskunnassa: Suomen tilastokeskuksen mukaan Suomessa asui vuoden 2016 heinäkuun lopulla 5 495 830 henkeä (2016). Pienellä laskutoimituksella laskettuna suomalaiset ovat käyttäneet vuositasolla noin 78,5€ per henkilö loton pelaamiseen. Toki saadaksemme selville todellisen euromäärän Suomen väkiluvusta pitäisi vähentää lasten ja pelaamattoman väestön määrä, jolloin henkilön käyttämä rahasumma luonnollisesti kasvaisi suuremmaksi. Jos käytämme Kämpin (2015) tekstiä pohjana, eli eniten pelaava 5 prosenttia pelaa 50 prosenttia tuotoista, ja jos oletamme, että kyseinen 5 prosenttia eli noin 155 000 henkeä pelaa lottoa, tuloksena on keskimäärin noin 1400€ per henkilö vuositasolla pelkästään lottoon käytettynä. Kokonaispelimäärään menisi tältä 5:ltä prosentilta keskimäärin noin 5500€ per henkilö vuositasolla; se on noin 15 euroa päivässä. Vuoden 2015 tutkimuksen mukaan rahapelaaminen oli yleisintä 25 – 64- vuotiaiden keskuudessa ja vähäisintä alle 18- vuotiaiden keskuudessa. Kuitenkin rahapelaaminen lisääntyi vuodesta 2011 kahdella prosenttiyksiköllä, lisäystä oli 18 – 24- vuotiailla sekä 65 – 74- vuotiailla. (Salonen & Raisamo 2015, 5.)

THL:n (2015) mukaan nuoria kiinnostavat eritoten nettipelit sekä raha-automaatit. Vaikka suomalaiset nettirahapelit vaativat rekisteröitymisen, ulkomaiset firmat saattavat sallia pelaamisen ilman rekisteröitymistä, mikä puolestaan tarkoittaa sitä, että myös nuorison on mahdollista pelata rahapelejä internetissä. THL:n mukaan nuoret käyttävät tuloihinsa nähden paljon rahaa pelaamiseen ja voivat aikuisten lailla velkaantua pelaamisen vuoksi. Taskisen (2007, 8) mukaan vuonna 2007 138 15– 17- vuotiasta vastasi kyselyyn, jossa kävi ilmi, että heistä 65,8 prosenttia oli pelannut rahapelejä kuluneen vuoden aikana, ja elämänsä aikana 80,8 prosenttia. Tällöin alle 18- vuotiailla oli vielä oikeus pelata rahapelejä. Vuonna 2011 15 – 74-vuotiaasta väestöstä 2,7 prosenttia oli peliongelmaisia, eli noin 110 000 henkilöä (Pelin merkit

2014, 13). Vastaavasti vuoden 2015 kerätyn aineiston mukaan 3,3 prosenttia suomalaisista 15 – 74- vuotiaista kärsii erilaisista rahapeliongelmissa (Rahapeliongelmat Suomessa, [viitattu 6.9.2016]).

Eniten ongelmapelaajia löytyi nuorten aikuisten ryhmästä, 18 – 24- vuotiaista. Kämpin (2015) mukaan nuorista kolme neljästä pelaa rahapelejä, ja miehillä pelaamisen aloitusiän mediaani on 17– vuotta. Eniten peliongelmia aiheuttavat pelit ovat netti-rahapelit, kasinopelit, raha-automaatit sekä urheiluedonlyönti. Kämpin (2015) mukaan nuorten pelaaminen on kuitenkin vähentynyt vuosien 2007 ja 2011 välillä, mutta silti 3,8:lla prosentilla nuorista on peliongelma. Yksi tekijä peliongelmien vähentymiseen saattaisi olla vuonna 2011 voimaan tullut ikärajoitus, jolloin alle 18-vuotiaat eivät enää saaneet pelata rahapelejä.

### **2.3 Rahapeleihin liittyvät lait**

Rahapeliä tuottamista ja siihen liittyviä asioita määrittää arpajaislaki. Arpajaislaki (L 23.11.2001/1047) määrittelee mm:

- Kuka rahapelejä saa tuottaa, markkinoida ja tarjota
- Millaiset säännökset kustakin arpajaisesta on annettu
- Miten rahapeliä tuotot on käytettävä ja mihin
- Kuka arpajaisia valvoo
- Millaisia ehkäiseviä, esteellisiä, virkavastuullisia, toimeenpanokiellollisia, selvitettäviä ja valvottavia asioita arpajaisiin liittyy

Kuten jo aiemmin tekstissä totesimme, Veikkaus Oy:llä, RAY:llä ja Fintoto Oy:llä on yksinoikeus rahapeliä pyörittämiseen. Arpajaislaissa määritellään kyseisten yhdistysten ja yhtiöiden yksinoikeudet tiettyihin peleihin (L 23.11.2001/1047, 3 luku, 11 §). Laki määrittää myös sen, miten pelien tuotot tulee käyttää (L 23.11.2001/1047, 3 luku, 12 §, 13 § & 13 a §).

Rahapelejä valvovat poliisihallitus, poliisihallituksen määräämät tarkastuslaitokset sekä poliisihallituksen määrittelemät viralliset valvojat (L 23.11.2001/1047, 9 luku, 42 §, 43 § & 58 §). Rikoslaisissa (L 19.12.1889/39, 17 luku, 16 a § & 16 b §) määritellään toimenpiteitä, joita arpajaislain rikkomisesta tuotetaan. Yleisimpiä rangaistuksia rikkomuksista olivat vankeus- ja sakkotuomiot.

### 3 RAHAPELIONGELMA

Kuten aiemmassa luvussa kerroimme, rahapelaaminen on Suomessa yleistä. Rahapeliongelmiin prosentuaalinen osuus on noussut vuoden 2011 2,7:stä prosentista vuoden 2015 3,3:een prosenttiin (Pelin merkit 2014, 13; Rahapeliongelmat Suomessa [viitattu 6.9.2016]). Tästä voisimme päätellä, että rahapeleihin liittyvät ongelmat ovat lisääntymässä suomalaisessa yhteiskunnassa. Mutta mitä tarkalleen ottaen tarkoitetaan rahapeliongelmillä tai rahapeliriippuvuudella?

Tässä luvussa pyrimme vastaamaan tähän kysymykseen kertomalla rahapeliongelmissa ja rahapeliriippuvuudesta. Kuvaamme luvun alussa riippuvuutta ja tarkemmin rahapeliriippuvuutta. Kerromme rahapeliongelman synnystä ja pelikierteestä sekä niihin liittyvistä ongelmista. Kuvaamme, miten rahapeliongelman voi tunnistaa, ja miten rahapeliongelmiä voidaan ennaltaehkäistä. Luvun lopussa kerromme myös rahapelaamisen mittareista, joilla rahapeliongelmaa voidaan mitata.

#### 3.1 Riippuvuus

Riippuvuudesta on kyse silloin, kun yksilö menettää tilanteen hallinnan, ja tämän seurauksena se vie huomion kaikelta muulta toiminnalta. Päivittäin usein samoina toistuvat toiminnot, eli rutiinit, helpottavat yksilön arkea, mutta riippuvuus hankaloittaa sitä. Tällöin osallistuminen päivittäisiin toimintoihin vaikeutuu. Riippuvuus voi kohdistua melkein mihin tahansa, kuten esimerkiksi harrastuksiin, peleihin, päihteisiin ja ruokaan. (Tammi & Raento 2013, 7– 8.)

Riippuvuus eli addiktio voidaan jaotella psyykkiseen, fyysiseen ja sosiaaliseen riippuvuuteen. Psyykkisessä riippuvuudessa henkilöllä on tarve toimia tietyllä tavalla. Esimerkiksi ihminen kokee, että hänellä on tarve tietynlaiseen aineeseen oman hyvinvointinsa vuoksi. Fyysisessä riippuvuudessa henkilöllä on pakonomainen tarve johonkin tiettyyn asiaan, esimerkiksi päihteisiin, koska muuten niiden käyttämättömyys aiheuttaa vieroitusoireita. Fyysisiä vieroitusoireita ovat mm. ahdistus, näköharhat, pahoinvointi, levottomuus, pelkotilat, vapina, hikoilu, kouristuskohtaukset tai pahimmassa tapauksessa psykoosi. Sosiaalinen riippuvuus on aineen käyttötilanteisiin liittyvä. Tällaisissa tilanteissa henkilöt kokevat yhteenkuuluvuuden tunnetta

toimimalla samalla tavalla, esimerkiksi päihteidenkäytön, tupakoinnin ja pelien pelaamisen aikana. (Mannerheimin lastensuojeluliitto (MLL), Riippuvuus hallitsee elämää, [viitattu 8.10.2016].)

Riippuvuus voidaan jakaa myös karkeasti kemialliseen ja toiminnalliseen riippuvuuteen. Kemiallisessa riippuvuudessa henkilö on riippuvainen erilaista aineista ja päihteistä. (Koski-Jännes 2009, [viitattu 9.10.2016].) Toiminnallinen riippuvuus tarkoittaa, että henkilö kokee voimakasta halua tai pakonomaista tarvetta aineen sijasta johonkin toimintaan, esimerkiksi rahapelaamiseen tai ostoksien tekemiseen. (Pajula 2014, 7.)

### **3.2 Rahapeliongelma ja rahapeli­riippuvuus**

Rahapeliongelma tarkoittaa yleisesti sitä, että henkilö käyttää liikaa rahaa ja aikaa pelaamiseen, mikä vaikuttaa kielteisesti yksilön sosiaalisiin suhteisiin ja ympäristöön. Tämän vaikutukset heijastuvat kielteisesti usein talouteen, terveyteen sekä suoriutumiseen opinnoissa tai työelämässä. (Pajula 2014, 2.)

Pajulan (2014, 7) mukaan on vaikea vetää rajoja ongelmattoman pelaamisen, riskipelaamisen, ongelmapelaamisen ja rahapeli­riippuvuuden välille. Arvioitaessa riippuvuuden haittoja on otettava huomioon pelaamiseen käytettävä raha, aika ja muut seuraukset yksilön tilanteessa. (Pajula 2014, 7.) Lundin (2010, 32) mukaan ei voida kuitenkaan luotettavasti mitata peliongelmaa rahan tai ajankäytön mukaan, sillä nämä vaikuttavat eri tavoin eri ihmisiin. Suurin merkittävä tekijä on, kykeneekö henkilö itse vaikuttamaan pelaamiseensa, eli pystyykö pelaaja lopettamaan halutesaan pelaamisen, tai olemaan pelaamatta ja hillitsemään pelihimoaan. (Lund 2010, 32; Jaakkola 2006, [viitattu 6.10.2016].)

Rahapeliongelmaa pidetään rahapeli­riippuvuutta lievempänä tilana. Molemmissa tapauksissa on olemassa samoja seurannaisvaikutuksia, mutta rahapeliongelma ei täytä kuitenkaan rahapeli­riippuvuudelle määritellyjä kriteerejä. Maailmanterveysjärjestö WHO on määritellyt diagnostisen termin rahapeli­riippuvuudelle ja pelihimolle ICD- tautiluokitukseen. Termi pelihimo on ICD-10 järjestelmässä hillitsemishäiriöiden ryhmässä (F63.0) (Kuvio 1.) (Alho ym. 2015, 12– 13.)

(A) Pelaamisjaksoja on vähintään kaksi vuodessa.

(B) Pelaaminen jatkuu, vaikka seurauksena olisi henkilökohtaista ahdinkoa tai se vaikuttaisi jokapäiväisen elämän toimintoihin. Näistä jaksoista ei kerry voittoa.

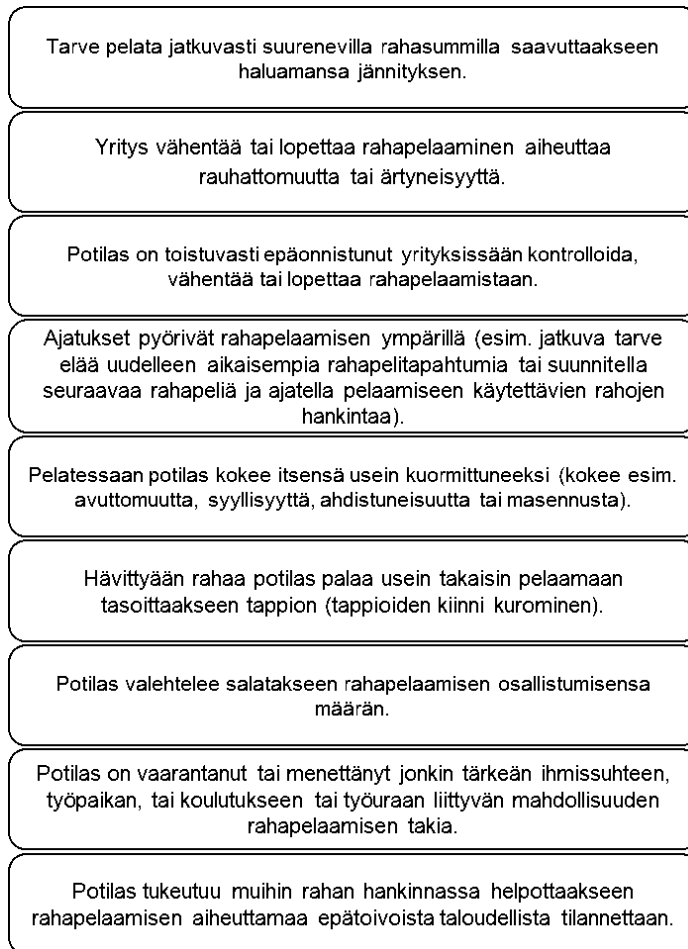
(C) Potilaan on vaikea hillitä niin voimakasta pelaamisen tarvettaan, että hän itse pystyisi lopettamaan pelaamisen.

(D) Pelaamisen ja pelaamisympäristöön liittyvät mielikuvat hallitsevat ajattelua ja mielikuvia.

Kuvio 1. ICD-10 tautiluokituksen (WHO) mukaiset rahapeli riippuvuuden kriteerit (Alho ym. 2015, 14).

Myös amerikkalainen psykiatriayhdistys on tehnyt tautiluokituksen DSM-5 (Kuvio 2.). Rahapeli riippuvuusdiagnosi voidaan tehdä, kun vähintään neljä kriteeriä täyttyy yhdeksästä. Vakavuusaste luokitellaan siten, että 4–5 vastausta tarkoittaa lievää riippuvuutta, 6–7 keskivaikeaa riippuvuutta ja 8–9 vaikeaa riippuvuutta. (Alho ym. 2015, 14; Terveiden ja hyvinvoinninlaitos (THL), Kansainväliset tautiluokitukset 2015, [viitattu 14.10.2016].)





Kuvio 2. DSM-5– tautiluokitus rahapeliriippuvuudelle (Alho ym. 2015, 13).

Rahapeli- ja päihderiippuvuus rinnastetaan usein toisiinsa, sillä riippuvuusmekanismit ovat samankaltaiset (Lund 2010, 32). Rahapeliongelmiin liittyy usein myös epävakaa persoonallisuuden impulssin kontrollinhäiriön piirteitä. Impulsiivisen pelaamisen ja päihteiden himon on arveltu viittaavan etuaivokuoren toiminnan epävakautteen. Aivoissa etuaivojen accumbens-tumake on keskeisessä osassa mielihyvän tuottamisessa ja palkitsevuudessa. Rahapeliriippuvuudessa henkilö himoitsee palkitsevuutta ja mielihyvän tunnetta. Mielihyvän tavoittelu aiheuttaa yksilölle riippuvuuden pelaamiseen, minkä vuoksi se saa henkilön pelaamaan yhä uudelleen. Tutkimustuloksien perusteella on voitu myös todeta, että perintötekijöillä on vaikutusta rahapelaamisen muuttumisessa ongelmapelaamiseksi ja rahapeliriippuvuudeksi. (Alho ym. 2015, 51– 52, 57.)

### 3.3 Miten rahapeliongelma syntyy

Rahapeliongelman syntyyn vaikuttavat pelaamiseen liittyvät rakenne- ja tilannetekijät, pelejä ympäröivät olosuhteet sekä pelaajan yksilölliset tekijät. Rakennetekijöihin kuuluvat mm. pelien nopeus sekä voittosuhteet. Esimerkiksi lotossa pelistä mahdollisesti saatava voitto on hyvin houkutteleva jo itsessään ilman muita ulkoisia tai pelaajan sisäisiä tekijöitäkin. Pelejä ympäröiviin tekijöihin voidaan lukea esimerkiksi rahapelaamisen kulttuuriset tekijät, kuten tapa suhtautua pelaamiseen. Pelaajan yksilöllisiin tekijöihin voidaan lukea esimerkiksi alttius riippuvuuteen, oppimiskokemukset tai vaikkapa uskomukset peleihin liittyen. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL) Rahapeliongelma 2016, [viitattu 6.9.2016].)

Seuraavassa taulukossa on esitelty Veikkauksen arpa- ja arvontapeliin päävoiton voittosuhteet. Kyseiset todennäköisyyslaskelmat ovat Veikkauksen omia ja saatavissa heidän verkkosivuiltaan osoitteesta <https://www.veikkaus.fi/fi/pelaavastuullisesti#!/tiesitko-taman>. (Veikkaus, [viitattu 20.10.2016].)

Taulukko 1. Veikkauksen pelien todennäköiset voittosuhteet (Veikkaus, [viitattu 20.10.2016].)

PÄÄVOITON VOITTOSUHDE	
<b>ARPAPELIT:</b>	
CASINO	1 : 666 666
CASINO GOLD	1 : 333 333
ÄSSÄ	1 : 600 000
ONNENSANAT	1 : 1 000 000
ONNENSANAT+	1 : 500 000
LUONTO	1 : 333 333
BREIKKI	1 : 333 333
JALOKIVI	1 : 333 333
LAIVANUPOTUS	1 : 250 000
MASSI	1:833 333
EURO	1 : 60 000
FLAXI	1 : 500 000
<b>ARVONTAPELIT:</b>	
LOTTO	1 : 15 380 937
VIKING LOTTO	1 : 12 271 512
JOKERI	1 : 10 000 000
EUROJACKPOT	1 : 95 344 200
KENO	1 : 2 147 180

Kuten taulukosta on nähtävissä, päävoiton mahdollisuus on hyvin pieni; mutta se on silti olemassa. Lundin (2010, 16 – 17) sekä Alhon ym. (2015, 38) mukaan suurin osa pelaajista ymmärtää, kuinka vähäinen voiton mahdollisuus on, mutta kuitenkin on ihmisiä, jotka eivät kykene tätä hahmottamaan, vaan he ottavat tarinat voittajista tosissaan ja jahtaavat unelmaa. Lund (2010, 16 – 17) myös nostaa esiin sen, että suuri osa paljon rahapelejä pelaavista pakenee arjen tylsyyttä tai raskautta; rahapelaaminen tuo tällöin mielihyvän tunnetta päihteettömästi, mikä ei sinänsä ole huono asia. Tämä saattaa kuitenkin johtaa riippuvuuteen.

Alhon ym. (2015, 38 – 41) mukaan pelaaja saattaa kuvitella hallitsevansa peliä, jos on paljon vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Pelaaja saattaa tällöin uppoutua peliin niin kokonaisvaltaisesti, ettei hän havahdu ennen kuin on käyttänyt kaikki rahansa pelaamiseen. Myös panoksella on kirjoittajien mukaan vaikutusta uppoamiskokemukseen; jos kyseessä on käyttäjän varallisuuteen nähden suuri panos, pelin seuraaminen on jännittävämpää. Lund (2010, 55 – 57) kirjoittaa, että rahapeliongelma alkaa usein voittokokemuksesta. Voittokokemus tuottaa pelaajalle paitsi mielihyvää myös jonkinasteista rahallista hyötyä, joka puolestaan antaa perustelut sille, miksi pelaaminen kannattaa. Kirjoittajan mukaan voittokokemus johdattaa pelaajan peliongelman tielle siinä vaiheessa, kun samalaista kokemusta aletaan jahdata yhä uudelleen. Myös Alho ym. (2015, 40) kirjoittavat tästä; toistolla on suuri vaikutus peliongelman synnyssä.

Rahapelaamiseen liittyvät vahvasti myös pelaajan omat uskomukset ja harhaluulot pelistä ja pelaamisesta (Turner & Powell, [viitattu 25.10.2016], 4 – 5). Näitä ovat esimerkiksi:

- Muutaman häviön jälkeen voittomahdollisuudet kasvavat
- Peleissä joko ei ole kaavaa jolloin peli toimii sattumalla, tai pelissä on jonkinlainen kaava jolloin sattumaa ei ole ja peli on ennustettavissa
- Jos erilaiset talismaanit tai vedonlyöntitavat näyttäisivät toimivan, ne myös oikeasti toimivat
- Jos jokin tietty numero tai kuvio toistuu usein, kyseessä on jonkinlainen pelin esiasetus, jolloin peli on ennustettavissa

### 3.4 Peliriippuvuuden kierre ja siihen liittyvät ongelmat

Rahapelikierre syntyy vähitellen. Alhon ym. (2015, 75 – 76) mukaan pelaaja pyrkii usein ratkaisemaan peliongelmansa pelaamalla lisää. Pelaaminen alkaa viedä yhä enemmän aikaa ja rahaa, mikä puolestaan aiheuttaa pelaajalle sosiaalisia, taloudellisia ja psyykkisiä ongelmia. Pelaaja alkaa toistaa käyttäytymismalliaan, mikä puolestaan johtaa rahapelikierteeseen. Lund (2010, 71) kirjoittaa, että peliongelmaa ei kuitenkaan saisi määritellä siitä johtuvien haittojen perusteella, sillä jokainen pelaaja on yksilö eivätkä kaikki ongelmapelaajat kärsi kaikista rahapelien tuottamista ongelmista.

Rahapelaamisen kierre vaikuttaa pelaajan elämään negatiivisesti, mikä puolestaan johtaa usein ongelmiin läheisten kanssa. Pelaajat alkavat valehdella salatakseen pelaamisensa, pelaaminen saattaa syrjäyttää tunteita ja viedä aikaa läheisiltä, ja valheet haurastuttavat pelaajan sosiaalisia suhteita. (Lund 2010, 75 – 77.) Pelaajan läheisillä ei välttämättä ole mitään tietoa pelaajan rahapelikierteestä ennen kuin pelaaja tipahtaa pohjalle ja kaikki paljastuu. Sitä ennen pelaaminen on jo saattanut tehdä valtaisa tuhoa pelaajan sosiaalisissa suhteissa, ja joskus se on jopa tuhonnut kaikki ihmissuhteet. Lundin (2010, 76 – 77) mukaan valehtelusta ja kaksoiselämän elämisestä on tullut jo niin suuri tapa pelaajalle, että hänen käytösmuutoksensa kanssa elävien läheistenkin käyttäytymismallit saattavat muuttua pelikierteen aikana. Kirjoittajan mukaan pelaajan läheiset eivät kykene ymmärtämään muutoksen syitä ennen kuin pelikierte on paljastunut, mikä puolestaan voi johtaa läheisten psyykkisiin ongelmiin, esimerkiksi ahdistukseen, epävarmuuden tunteeseen tai levottomuuteen.

Taloudelliset haitat ovat kenties yleisimmin tunnettuja pelikierteen ongelmia; on kuitenkin tärkeää muistaa, ettei kaikilla pelikierteessä olevilla ole välttämättä taloudellisia ongelmia (Lund 2010, 72). Velkaantuminen alkaa pikkuhiljaa, pienistä vipeistä ja lainoista. Pelaaja ei välttämättä vielä tässä vaiheessa pelaa suurilla panoksilla, vaan panokset ovat suhteessa pelaajan tuloihin. Pienet lainat kuitenkin muodostavat suuremman velan kuin pelaaja edes huomaa, ja lopulta pelaajalla on suuri velka maksettavanaan. Tässä vaiheessa pelaaja tarvitsee isompaa lainaa, jolla maksaa pienet velat pois; kierre syntyy usein juuri tässä vaiheessa. Pelaaja alkaa löytää uusia keinoja rahan hankkimiseksi, joskus myös laittomia keinoja. Lopputuloksena

voi olla todella korkeiden summien velkataakka ja luottotietojen menetys, joskus jopa vankeusrangaistus on mahdollinen, jos pelaamiseen käytetyt varat on hankittu laittomasti. (Lund 2010, 72 – 75.)

Pelaajalla voi olla useita psyykkisiä ongelmia. Pelien pelaaminen tuo myönteisiä tunteita, mutta myös ahdistusta, häpeää ja masennusta. Tästä syystä pelien pelaamiseen liittyvät usein rajutkin mielialavaihtelut. Pelien pelaamattomuus voi aiheuttaa pelaajalle vieroitusoireita, jotka ovat rinnastettavissa päihdeongelmaisen tuntemiin vieroitusoireisiin, vaikka pelaamiseen ei liitykään aineiden käyttöä. Pelaamisen odottaminen luo levottomuutta, jopa maanisuuksi, ja pelaamisen jälkeen pelaaja tuntee masennusta, ahdistusta ja joskus jopa lamaannusta. Pelaajan itsetunto ja minäkuva vääristyvät, ja pelaaminen saattaa johtaa itsetuhoisuuteen. Silti pelaaminen saattaa jatkua vielä pitkään, vaikka psyykinen jaksaminen on jo pelaajalta loppunut. (Lund 2010, 78 – 85; Alho ym. 2015, 77.)

On myös hyvä huomioida, että kaikki pelaamisen ongelma-ominaisuudet usein linkittyvät toisiinsa. Pelaajan taloudelliset ongelmat heijastuvat usein läheisiin, mikä puolestaan saattaa vahingoittaa sosiaalisia suhteita, ja psyykkiset ongelmat kiristävät pelaajan sosiaalisia suhteita omalla tavallaan. Läheiset oireilevat pelaajan mukana, mikä voi johtaa myös läheisten vahvoin psyykkisiin ja sosiaalisiin ongelmiin. (Lund 2010, 74 – 77.)

### **3.5 Rahapeli-riippuvuuden tunnistaminen ja ennaltaehkäisy**

Rahapeliongelmat ovat yleisiä, mutta ne jäävät usein hoitamatta, koska rahapeliongelmaa pidetään vaikeasti havaittavana. Syynä tälle on se, että riippuvuutta ei tunnisteta ja siitä kärsivät häpeävät rahapeliongelmaa. Ongelmapelaaja ei tästä syystä puhu asiasta läheisille, eikä sitä yleisestikään pidetä ongelmana samalla tavalla kuin esimerkiksi alkoholi- tai päihdeongelmia. Ongelma todetaan myös yleensä liian myöhään. (Lund 2010, 9– 10.)

Rahapeliongelmat eivät ole ainoastaan täysi-ikäisten ongelma. Suomessa vuonna 2013 tehdyn tutkimuksen mukaan 4,8:lla prosentilla seitsemäsluokkalaisista oli ra-

hapeliongelma. Tutkimuksen mukaan kouluissa tehtävän päihdevalistuksen yhteydessä tulisi kertoa myös rahapelaamiseen liittyvistä riskeistä. Tilastollisesti merkittävä yhteys nuorilla oli rahapeliongelman lisäksi humalahakuiseen juomiseen, tupakointiin ja heikkoon koulumenestykseen. Näin ollen todettiin, että päihdevalistukseen olisi syytä lisätä tietoa rahapelaamiseen liittyvistä riskeistä, sekä korostettiin asianmukaisen tiedon jakamista vanhemmille kasvun tukemiseksi. (Castrén, Grainger, Alho & Lahti 2015, 163– 170.)

### **3.5.1 Rahapeliongelman tunnistaminen**

Kellomäen (2016, 7) mukaan rahapeliongelman tunnistaminen on äärimmäisen haastavaa, koska pelaajasta ei huomaa ulkoisesti ongelmapelaamisen merkkejä. Verrattaessa muihin riippuvuuksiin ongelmapelaaja ei haise samalla tavalla kuin päihteiden käyttäjä tai tupakoitsija, ja siitä johtuen sitä on vaikeampi ulkoisesti havaita. (Kellomäki 2016, 7; Lund 2015, 33– 34.) Pelaaja kykenee usein suoriutumaan myös välttämättömistä arjen tehtävistä, kuten työstään tai ulkonäöstään. Edes läheiset eivät välttämättä kykene yhdistämään, että kyseessä olisi peliongelma. (Lund 2015, 34.)

Pelaaminen kehittyy usein salakavalan hitaasti ongelmaksi. Pelaaja lisää käyttämänsä aikaa ja rahaa vähitellen yhä enemmän pelaamiseen. Aluksi pelaaminen on harmitonta ja pelaaja ei itsekään huomaa sen muuttuneen ongelmaksi. Pelaaminen voi muuttua hallitsemattomaksi kausittaisen pelaamisen vuoksi. Lopulta pelaaja ei enää pysty vähentämään pelaamistaan, vaikka se olisi aiemmin onnistunutkin. Peliongelman tunnistaminen olisi helpompaa, mikäli pelaaminen alkaisi äkkinäisesti. (Lund 2015, 35– 37.) Rahapeliongelmiensa ennaltaehkäisyssä nopea puheeksi ottaminen saattaa olla riittävä toimenpide, jolla saadaan henkilö havahtumaan ja estämään ongelmia kehittymästä (Kellomäki 2016, 9). Kellomäen (2016, 8) mukaan rahapeliongelmia esiintyy erityisesti sellaisissa ammattiryhmissä, joissa ollaan tekemisissä rahan kanssa, matkustellaan paljon sekä esimerkiksi työskennellään yövuoroissa, jolloin voi olla vähemmän työtehtäviä ja enemmän loppoaikaa rahapelaamiseen.

### 3.5.2 Rahapeliongelmiä ennaltaehkäisy

Rahapeliongelmiä ehkäisyssä on kyse pelihaittojen tuomien ongelmien vähentämiseen tähtäävästä toiminnasta. Toimia voidaan kohdistaa rahapelien kysyntään ja tarjontaan. Tarjontaan voidaan vaikuttaa sääntelyn avulla, ja kysyntää voidaan ehkäistä tiedottamalla, huomioimalla kasvatuksessa ja koulutuksessa. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos (THL), Rahapelihaittojen ehkäisy 2015, [viitattu 19.12.2016].) Suomessa rahapelihaittojen ennaltaehkäisystä, seurannasta ja tutkimuksesta vastaa sosiaali- ja terveysministeriö (Sosiaali- ja terveysministeriö (STM), Rahapelihaitat 2016, [viitattu 5.1.2017].)

Pelihaittoja voidaan ehkäistä yleisesti kohdistamalla niitä väestölle tai riskiryhmille. Parhaimpiin tuloksiin päästään, kun tehdään pitkäjänteistä työtä ja tarjotaan useita toisiaan tukevia toimenpiteitä. Rahapelaamisen määrään voidaan vaikuttaa ennaltaehkäisevin keinoin yhteiskuntatasolla, mutta ihmisen omien pelihalujen vaikuttamiseen on omat reunaehdot. Viranomais sääntely on ehkäisemässä rahapelien pelaamista, minkä lisäksi ehkäisevää työtä ovat tukemassa myös erilaiset kampanjat ja julkaisut, sekä lähi- ja paikallisyhteisöjen vaikuttamistyö ja eri ammattilaisille tarkoitettu viestintä. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos (THL), Ehkäisyn keinot 2015, [viitattu 14.1.2017].)

Rahapeliongelmiä ehkäisyä voidaan toteuttaa kolmella eri tasolla, joita ovat primaari-, sekundaari- ja tertiääripreventio. Primaarisen ehkäisyn tasolla toimet kohdistuvat koko väestöön. Se sisältää mm. valistusta, lainsäädännön ja valvonnan. Primaaritason ennaltaehkäisyllä voidaan vaikuttaa mm. alaikäisten rahapelaamiseen. Sekundääritason ehkäisyn kohderyhmänä ovat henkilöt, joilla on jo olemassa rahapeliongelmiä tai kohonnut riski ongelmapelaamiseen. Ehkäisykeinoja voivat olla esimerkiksi tuki- ja neuvontapalvelut. Tertiääritasolla toiminta kohdistuu rahapeliongelmaisten auttamiseen hoidollisesti. Tarkoituksena on vähentää olemassa olevia haittoja. Toimenpiteitä voivat olla pitkäkestoinen terapia tai lyhyempikestoisen tuki ja hoito. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos (THL), Ehkäisyn keinot 2015, [viitattu 14.1.2017].)

Hyviä tuloksia on saatu yhteisöprevention paikallistason avulla, jolla pyritään käynnistämään useita sekä systeemitason että ihmisten käyttämiseen ja muutosvalmiuteen liittyviä toimia. Esimerkiksi viranomaisten kampanjoiden ajankohtana tehdään myös paikallistason valistusta. (Terveiden ja hyvinvoinninlaitos (THL), Ehkäisyn keinot 2015, [viitattu 14.1.2017].)

### 3.5.3 Rahapeliongelman mittarit

Rahapeliongelman tunnistamiseen on kehitetty erilaisia työkaluja, joiden avulla voidaan kartoittaa mahdollista rahapeliongelmaa. Suomessa tällä hetkellä käytetään neljää erilaista mittaria, jotka ovat Lie-bet, BBGS, SOGS-R ja PGSI. Lie-bet sisältää vain kaksi kysymystä ja uusin BBGS sisältää neljä kysymystä, kun taas SOGS-R ja PGSI ovat laajempia ja sisältävät enemmän kysymyksiä. (Terveiden ja hyvinvoinninlaitos (THL), Rahapeliongelman mittarit 2015, [viitattu 19.3.2017].) Sosiaali- ja terveydenhuollon ammattilaiset voivat käyttää mittareita rahapeliongelman tunnistamiseen ja puheeksi ottamisen tueksi. (Terveiden ja hyvinvoinninlaitos (THL), Peliongelman tunnistaminen, puheeksiotto ja hoitoonohjaus 2015, [viitattu 10.4.17]). Osa mittareista voi käyttää itsenäisesti ja arvioida omaa pelaamista sekä sitä, onko kyseessä mahdollisesti peliriippuvuus. Tällaisia mittareita ovat esimerkiksi PGSI ja BBGS. (Peluuri, Testaa itseäsi, [viitattu 10.4.17]).

Lie-Bet mittari on kehitetty tilanteeseen, jossa aikaa on vain rajoitetusti käytössä. Kyseinen mittari sisältää vain kaksi kysymystä, joihin vastataan kyllä tai ei -vaihtoehdolla. Kysely perustuu DSM-5 tautiluokitukseen, ja sen avulla on tarkoitus kartoittaa peliriippuvuuden tilannetta. Peliriippuvuuden kartoittamisen lisäksi tämä mittari soveltuu pikatyökaluksi riski- ja ongelmapelaamisen kartoittamiseen. (Terveiden ja hyvinvoinninlaitos (THL), Lie-Bet 2015, [viitattu 19.3.2017].)

BBGS- mittari on lyhyt kysely, josta on mahdollista saada apua, kun halutaan arvioida omaa pelikäyttäytymistä ja muutoshalukkuutta. Testi sisältää kolme itse pelaamiseen liittyvää kysymystä ja yhden muutoshalukkuutta kartoittavan kysymyksen. Tämä mittari pohjautuu Amerikan psykiatrianyhdistyksen APA:n peliriippuvuuden kriteereihin. (Peluuri, BBGS-mittari ja Matkalla muutokseen– materiaali, [viitattu 19.3.2015].)



Suomessa tunnetuin pelihaittoihin käytetty mittari on SOGS-R. Tässä mittarissa pisteytetään erilaisten pelaamisen ongelmallisuutta kartoittavien kysymysten pohjalta. SOGS-R on laajempi mittari ja sisältää kuusitoista kysymystä. Mittaria tehdessä jokaisesta riskivastauksesta saa pisteitä. SOGS-R pohjautuu DSM- tautiluokitukseen. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos (THL), SOGS-R-kysymykset 2015, [viitattu 19.3.2017].)

PGSI mittari on hieman lyhyempi kuin SOGS-R, ja se sisältää yhdeksän kysymystä. PGSI mittari perustuu Canadian Problem Gambling Indexin testiin, ja se on hyvä itsearviointitesti, jonka avulla saa ajatuksen siitä, onko syytä muuttaa pelaamiskäyttäytymistä. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos (THL), PGSI 2015, [viitattu 19.3.2017].)

## 4 RAHAPELIONGELMAN KOHTAAMINEN JA HOITAMINEN

Rahapeliongelmainen henkilö voi kärsiä monista erilaisista asioista, jotka haittaavat hänen jokapäiväistä elämäänsä; sosiaaliset, psyykkiset ja taloudelliset ongelmat vaikuttavat pelaajan ohella myös pelaajan lähipiiriin (Lund 2010, 74 – 77). Tästä syystä olisi tärkeää tietää, miten peliongelmaista kärsivää henkilöä tulee lähestyä, ja miten rahapeliongelmaa voidaan hoitaa, oli sitten kyseessä pelaajan lähiomainen tai sosiaali- ja terveysalan ammattilainen.

Tässä luvussa kerromme, miten peliongelmaista tulisi lähestyä ja peliongelma ottaa puheeksi. Kuvaamme peliongelman kohtaamiseen liittyvää kriisiä ja siitä selviytymistä kriisin vaiheiden mukaisesti. Luvun lopussa kerromme, miten rahapeliongelmaa voidaan Suomessa hoitaa ja kuntouttaa.

### 4.1 Peliriippuvaisen kohtaaminen

Sosiaali- ja terveydenhuollon palvelut ovat keskeisessä roolissa peliongelmiin varhaisessa tunnistamisessa, puheeksi ottamisessa sekä hoitoon ohjauksen kannalta. Varhaisella hoidolla on mahdollista estää pelaamisen monia haittoja. Varhaisella hoidolla on myös mahdollista vähentää peliongelmiin vakavuutta ja helpottaa mahdollista tulevaa hoitoprosessia. (A-klinikka, Peliongelmat, [viitattu 14.10.2016].)

Pelaamisen puheeksi ottaminen voi tuntua vaikealta, mutta yleensä se kuitenkin kannattaa. Jos asian puheeksi ottaminen tuntuu vaikealta, on mahdollista pyytää tukea ja neuvoja esimerkiksi Peluurista. (Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry, Pelihaitat, [viitattu 23.10.2016].) Peluuri on valtakunnallinen rahapeliongelmiin keskittynyt organisaatio, joka neuvoo ihmisiä puhelimitse sekä internetsivuston kautta (Peluuri peliklinikka, Rinnallakulkijasi peliongelmassa, [viitattu 23.10.2016]). Myös kriisikeskuksilta on mahdollista varata aika, jolloin sekä pelaajan että läheisen on mahdollista saada ammattihenkilöltä apua puheeksiottoon sekä koko tilanteeseen.

## 4.2 Kuinka ottaa puheeksi rahapeliongelma

Läheisen voi olla vaikea ottaa puheeksi pelaamista ja sitä koskevia asioita, mikäli aikaisemmat yritykset ovat johtaneet riitoihin. Ennen puheeksi ottamista on hyvä miettiä etukäteen, miten asia voitaisiin ottaa esille ja tarpeen vaatiessa pyytää tukea sekä neuvoja joltain ulkopuoliselta. Pelaamisen paljastuessa yllättäen läheisen tulisi ensin rauhoittua ja etsiä itselleen apua, jotta ajatukset selkiytyisivät. Etukäteen on mahdotonta tietää, kuinka pelaaja suhtautuu tilanteeseen. On mahdollista, että pelaaja ei halua puhua asiasta, puolustelelee pelaamistaan tai syyttää muita pelaamisestaan. Toisaalta asian puheeksi ottaminen ja tilanteen kohtaaminen voi helpottaa pelaajaa. (Itäpuisto & Pajula 2014,10.)

On normaalia reagoida voimakkaasti, jos saa yllättäen tietää läheisen rahapeliongelma tai veloista. Rahapeliongelma salaileminen, valehteleminen ja mahdollisten pelivelkojen määrä voivat järkyttää läheistä. Läheisen saama tieto voi aiheuttaa tunteiden pintaan nousemisen. Päällimmäisiä ajatuksia voivat olla viha, pelko, epätoivo, auttamisen halu ja mahdollisesti helpotuksen tunne siitä, että ongelma on vihdoinkin tullut ilmi. Toissijaisina ajatuksina voi herätä huoli toimeentulosta ja mahdollisesta kodin menettämisestä. Fyysisinä oireina voi ilmetä mm. vapinaa ja unettomuutta. Kriisitilanteen ollessa päällä on tärkeää olla tekemättä hätiköityjä päätöksiä. Silloin ei esimerkiksi kannata aloittaa myymään omaisuutta tai hakea avioeroa. Tässä tilanteessa tulisi pitää huolta omasta, lasten ja muiden ihmisten turvallisuudesta, sekä hakea vertaistukea ja ammattiapua. Apua on mahdollista saada valtakunnallisesta kriisipuhelimesta, kotikunnan kriisikeskuksesta, A-klinikoilta tai Peluurin auttavasta puhelinpalvelusta. (Itäpuisto & Pajula 2014,13.)

## 4.3 Kriisistä selviytymisen vaiheet

Peliongelman paljastuessa tilanne voi johtaa kriisiin, oli kyseessä sitten pelaaja itse tai hänen lähipiirinsä. Tästä syystä on tärkeää tietää, mikä kriisi on ja miten se etenee. Kriisin vaiheet jaetaan neljään eri vaiheeseen: shokkivaihe, reaktiovaihe, työstämis- ja käsittelyvaihe sekä uudelleen suuntautumisen vaihe. Saaren (2000, 42) mukaan shokkivaihe tarkoittaa sitä, että mieleemme ei kykene vastaanottamaan ta-

pahtunutta, koska mieli ei vielä kestä sitä. Mieli siis suojaa itsensä tapahtunutta vastaan. Shokkireaktiossa aistit vahvistuvat ja mieli ottaa aistihavainnot vastaan tarkempina kuin normaalioloissa, mistä syystä tapahtumat jäävät mieleen voimakkaammin. Yleensä ihmismieli valikoi tallentamansa muistikuvat, mutta shokkivaiheessa näin ei käy vaan mieli ottaa ne vastaan sellaisenaan. Shokkivaiheessa ihminen ei siis ole vielä kyennyt käsittelemään tapahtunutta ja saattaa kieltää sen kokonaan. Kieltäminen on normaali selviytymiskeino, kunhan se ei kestä liian pitkään.

Saaren ym. (2009, 23) mukaan shokkireaktiossa olevalla ihmisellä myös tunneskaala on tavallisesta poikkeava. Joskus ihminen saattaa vaikuttaa täysin tunteettomalta ja turtuneelta, joskus taasen tunnelataus saattaa olla hyvinkin voimakas. Tunnereaktioiden puute on kuitenkin shokkivaiheelle tyypillistä, sillä shokkivaihe tähtää eloonjäämiseen. Vaikka ihminen vaikuttaisi ulospäin rauhalliselta ja täyspainoiselta, tulee auttajien kuitenkin muistaa, että sisäpuolella ihminen on kaaoksessa. Päätöstenteko on shokkivaiheessa olevalle ihmiselle tilanteesta riippuen joko hyvin helppoa tai täysin mahdotonta. Shokkivaihe on tavallisesti nopeasti ohimenevä. Shokkivaiheessa henkilö tarvitsee tukea ja turvaa. Shokkitilassa ihminen myös huomioi muiden eleitä, ilmeitä ja puhetta tarkemmin kuin yleensä, mistä syystä Saari (2000, 43) korostaa ensiauttajien tärkeyttä tapahtuman jälkeen. Tässä vaiheessa annetun kriisiavun ohjeistus ei välttämättä jää muistiin, joten auttajan on hyvä kertoa asiat rauhallisesti, yksinkertaisesti ja selkokielellä. (Suomen mielenterveys seura ry, traumaattisen kriisin vaiheet 2009; Suomen mielenterveysseura ry, Shokista uuteen alkuun, [viitattu 22.10.2016].)

Reaktiovaiheessa ihminen tulee tietoiseksi tapahtuneesta, ja reaktiovaiheeseen siirtyminen edellyttää, että ihminen kokee olevansa turvassa (Saari 2000, 52 – 53). Reaktiovaiheen aikana alkaa myös tunnemyllerrys; itku, aggressio, pelko ja muut voimakkaat tunnekokemukset saattavat tulla yllättäen pintaan, eikä henkilö kykene kertomaan niihin syytä (Saari 2000, 52 – 56; Pohjolan-Pirhonen ym. 2007, 17). Lisäksi ihminen saattaa kokea somaattisia reaktioita kuten vapinaa, pahoinvointia, huimausta ja väsymystä. Nämä reaktiot ovat tarkoituksenmukaisia, sillä reaktiovaiheen tarkoituksena on nimenomaan purkaa omat kokemukset ulos systeemistä. Reaktiovaiheessa ihminen tarvitsee konkreettisia ohjeita ja tukea elämän uudelleen

järjestämiseksi. On tärkeää, että ihminen tulee kuulluksi ja saa keskustella tapahtuneesta. (Suomen mielenterveys seura ry, traumaattisen kriisin vaiheet 2009; Suomen mielenterveysseura ry, Shokista uuteen alkuun, [viitattu 22.10.2016].) Saari ym. (2009, 39) kuvaavat reaktiovaihetta kriisiprosessin vaikeimmaksi vaiheeksi. Reaktiovaihe kestää yleensä kahdesta neljään päivään, mutta jos tunnetilanteet estehtään tai niitä ei käsitellä, reaktiovaihe saattaa kestää pidempään ja muuttua vahingolliseksi (Saari 2000, 59).

Työstämis- ja käsittelyvaiheessa tapahtunut kääntyy sisäänpäin, eikä ihminen välttämättä halua enää puhua tapahtuneesta (Saari ym. 2009, 41 – 45). Ihminen alkaa luoda etäisyyttä tapahtuneeseen, mikä onkin yksi työstämis- ja käsittelyvaiheen tavoituksista. Kriisiprosessi hidastuu, mikä saattaa aiheuttaa ihmisissä pelkoa siitä, etteivät he koskaan pääse tapahtuneen ylitse. Muisti- ja keskittymisvaikeudet ovat yleisiä vaiheen aikana, samaten ärsytyskynnyksen madaltuminen ja jopa raivonpuuskat. Käsittelyvaihe on korjaamisen ja läpityöskentelyn vaihe, se kestää yleensä parista kuukaudesta vuoteen. Tällöin hyväksytään tapahtunut ja ymmärretään kriisin kokonaisuus ja tiedostetaan sen muutokset omassa identiteetissä. Käsittelyvaiheen lopussa ihminen on valmis suuntautumaan tulevaisuutta kohti. (Suomen mielenterveys seura ry, traumaattisen kriisin vaiheet 2009; Suomen mielenterveysseura ry, Shokista uuteen alkuun, [viitattu 22.10.2016].)

Uudelleen suuntautumisen vaihe tulee vähitellen. Saaren (2000, 67) mukaan uudelleen suuntautumisen vaihe tulee käsittelyprosessin alussa lähes saavuttamattomalta tavoitteelta, mutta muuttuu työstämis- ja käsittelyvaiheen loppupuolella mahdolliseksi. Kriisi on muotoutunut osaksi elämää ja sen tuoma kokemus on osa identiteettiä. Tässä vaiheessa on kriisin alkamisesta kulunut aikaa vuodesta kahteen vuoteen. Ihminen muistaa tapahtuneen, mutta ei se ole enää päällimmäisinä ajatuksissa ja tunnetasolla. Vaiheen aikana ihminen palaa jälleen normaaliin elämäänsä, tosin muuttuneena. Ihminen löytää usein kriisin kautta myös uusia voimavaroja. (Suomen mielenterveys seura ry, traumaattisen kriisin vaiheet 2009; Suomen mielenterveysseura ry, Shokista uuteen alkuun, [viitattu 22.10.2016].)

#### 4.4 Rahapeliongelmaisten hoito ja kuntoutus

Suomessa rahapeliongelmiin tarjoavat apua julkisen sosiaali- ja terveydenhuollon puolella mm. sairaaloiden poliklinikat ja osastot sekä sosiaalihuolto: sosiaalitoimiston toimeentulotuki, kuntien talous ja velkaneuvonta, kasvatus- ja perheneuvolat, lastensuojelu, terveyskeskusten vastaanotot ja vuodeosastot, työterveyshuolto, opiskeluterveydenhuolto, Takuu-Säätiön velkaneuvonta, matalan kynnyksen kriisipalvelut sekä seurakuntien diakoniatyö. (Lampinen ym. 2011, 16 – 23, [viitattu 12.11.2016]).

Rahapeliongelmiin erikoistuneiden tuki- ja neuvontapalveluiden puolella apua on saatavissa mm. oma-apumateriaaleista (Raipen rahapelipäiväkirja, itsearviointivälineet, peliloki), ohjaus- ja neuvontapalveluista (eNeuvonta, auttava puhelin ja kasvokkainen tuki), vertaistuesta (Valtti-keskustelufoorumi, Tuuletin-vertaisryhmät, Nimettömät pelurit (GA) -ryhmät ja Pelirajaton-ryhmät) sekä palveluja ja tietoa jakavista internet-sivustoista (peluuri.fi, paihdelinkki.fi, pelirajaton.fi ja www.thl.fi/pelihaitat). (Lampinen ym. 2011, 16 – 23, [viitattu 12.11.2016]).

Rahapeliongelmiin erikoistunutta hoitoa tarjoavat mm. peliklinikka, Kuopion kriisikeskus, Päihdekeskus Portti, Sovatek ja Pelipoikki-ohjelma. Päihdehuollon erityispalvelut (A-klinikat, nuorisoasemat ja vastaavat avomuotoiset yksilö- ja ryhmämuotoiset palvelut sekä laitospuolinen katkaisu ja kuntoutus) sekä psykiatriset palvelut (poliklinikat ja osastot) tarjoavat myös erikoishoitoa ja kuntoutusta. (Alho ym. 2015, 132; Terveystieteiden tutkimuskeskus (THL), Yhteystiedot 2011, [viitattu 24.10.2016].)

## 5 TOIMINTAOSION KUVAUS

Opinnäytetyömme tavoitteena on ennaltaehkäistä rahapeleistä koituvia haittoja tulevaisuudessa, ja tästä syystä päätimme toteuttaa opinnäytetyömme toiminnallisena; teimme rahapeliongelmista informaatiotilaisuuden Seinäjoen lukion opiskelijoille. Opinnäytetyömme ei ole varsinainen kehittämistehtävä, vaikka siinä on samankaltaisia piirteitä. Päädyimme tekemään informaatiotilaisuuden toisen asteen opiskelijoille, koska meillä oli hyvin rajattu aika tehdä tämän tyyppinen opinnäytetyö ja tiesimme, kehen meidän kannattaisi ottaa yhteyttä. Koimme myös, että nuorille aikuisille tämänlainen informaatiotilaisuus olisi hyvin hyödyllinen opinnäytetyömme tavoitteet huomioiden, vaikkakin uskomme, että tällaisesta esityksestä olisi hyötyä myös muille kohderyhmille.

Informaatiotilaisuuden kesto oli noin 45 minuuttia, johon on sisältynyt itse infon lisäksi myös aikaa kysymyksille ja aikaa vastata tekemäämme kyselyyn. Tutkimusosiossa teimme pienimuotoisen verkkokyselyn luentomme pohjalta kuuntelijoille, ja sen tarkoituksena oli saada palautetta esityksestämme ja tämän tapaisen toiminnan hyödyistä. Esitysmateriaalit ja kyselylomake löytyvät liitteistä 1 ja 2.

Tässä luvussa kuvaamme palautekyselyssä käyttämäämme tutkimusmenetelmää ja toimintamme toteutustapaa. Lisäksi kerromme, miten olemme keränneet ja analysoineet saamamme vastaukset, sekä kerromme tutkimuksemme luotettavuudesta ja eettisyydestä.

### 5.1 Palautekyselyssä käyttämämme tutkimusmenetelmä

Tutkimuksemme pohjautuu esitykseemme, ja koitimme tutkimuksellamme kartoittaa, miten nuoret aikuiset kokivat informaatiotilaisuutemme. Tutkimuksemme oli siis empiirinen tutkimus, joka tarkoittaa soveltavaa tutkimusta, jolla pyritään käytännön tavoitteiden muutokseen (Holopainen & Pulkkinen 2008, 20). Tutkimustapanamme käytimme verkkokyselyä, ja itse tutkimusmenetelmämme oli pääosin kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimus. Tutkimuksestamme löytyy myös toimintatutkimuksen piirteitä.

David Silvermanin (2006, 35) mukaan kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimusmenetelmä eroaa laadullisesta tutkimusmenetelmästä: määrällinen menetelmä on objektiivinen, hypoteeseja testaava kyselytutkimus, kun taas laadullinen on kirjoittajan mukaan subjektiivinen, tapauskohtainen sekä ns. spekulointiin pohjautuva tutkimus. Erona näiden välillä on tiedon luonne; laadullisessa menetelmässä tutkimuksella on jokin lähtökohta, jota pyritään todentamaan tietyllä tapauksella, kun taas määrällinen tutkimus tutkii tapausta ilman ennakkonäkökulmaa. Holopaisen ja Pulkkisen mukaan (2008, 20–21) kvantitatiivinen tutkimus vastaa mm. kysymyksiin ”mikä?” ja ”missä?”. Kirjoittajien mukaan tutkimusaineistot ovat usein suuria ja ilmiöitä kuvataan numeerisesti.

Toimintatutkimuksessa kerätään tietoa käytännön kehittämiseksi. Toimintatutkimus pohjautuu vuorovaikutukseen, jota tapahtuu sosiaalisessa toiminnassa. Toimintatutkimus on yleensä ajallisesti rajattu projekti, jossa pyritään kokeilemaan ja suunnittelemaan uusia toimintatapoja. (Heikkinen, Rovio & Syrjälä 2007, 16 – 17.)

Oma tutkimuksemme sisältää sekä kvantitatiivisen että toimintatutkimuksen piirteitä. Tästä syystä varsinaista tutkimusmenetelmää on vaikea suoraan nimetä.

## **5.2 Yhteistyötahojen hankkiminen ja toiminnasta sopiminen**

Opinnäytetyömme näkökulmana ja tarkoituksena on ennaltaehkäistä rahapelien ja rahapeli riippuvuuden aiheuttamia ongelmia tulevaisuudessa. Valitsimme toteutuksemme kohderyhmäksi nuoret aikuiset, jotka ovat juuri astumassa täysi-ikäisyyteen. Kohderyhmän valintaan vaikutti pitkälti se, ettei rahapeliongelmissa puhuta paljoakaan yhteiskunnassamme, eikä sitä käsitellä esimerkiksi koulujen päihdevalistusten yhteydessä. Koimme myös, että nuoret aikuiset ovat riskiryhmässä, sillä heillä ei ole vielä niin paljon tietoa ja taitoa elämänhallinnasta kuin aikuisväestöllä. Teimme esityksemme kuitenkin niin, että sitä voi käyttää myös muidenkin kohderyhmien, esimerkiksi aikuisten, vanhusten tai yläasteikäisten, kanssa.

Lähdimme ottamaan yhteyttä vuoden 2016 puolella ensin puhelimitse Koulutuskeskus Sedun ja Seinäjoen lukion puhelinvaihteisiin, joista meidät ohjeistettiin ottamaan



yhteyttä koulutusalojen rehtoreihin. Seinäjoen lukion rehtori vastasi heti, ja sovimme, että olemme häneen yhteydessä sähköpostitse. Sedun puolella yhteyshenkilön löytyminen oli hyvin haastavaa, mutta lopulta sovimme, että lähetämme sähköpostia, joka sitten välitettiin kaikille opettajille. Sedun puolelta eräs opettaja ottikin meihin sittemmin yhteyttä, ja sovimme viestivämme jatkossa sähköpostitse. Erinäisistä syistä johtuen yhteistyö Sedun kanssa ei kuitenkaan toiminut, ja päätimme tehdä opinnäytetyömme esityksen vain Seinäjoen lukiolle.

Alkuperäisenä ajatuksenamme oli, että tekisimme useita informaatiotilaisuuksia pienemmille oppilasryhmille, kooltaan noin 10–30 henkeä. Lukion rehtori ehdotti kuitenkin meille yhtä suurempaa tilaisuutta, johon olisi kokoontuneena noin 200 lukion oppilasta. Päätimme yhteistuumin vastata tähän myöntävästi, ja sovimme esityspäivän olevan perjantaina 10.3.2017.

### **5.3 Esitystilanteen suunnittelu ja kuvaus**

Esityksemme pohjana oli opinnäytetyömme teoreettinen osuus, josta valitsimme itse esitykseen mielestämme mielenkiintoisia ja tähdellisiä kohtia. Halusimme, että esityksemme herättäisi kuulijoissa jonkinlaista keskustelua, joten rajasimme esityksestämme pois sellaisia asioita, jotka eivät ole kenties kovinkaan mielenkiintoisia kuulijakuntamme huomioiden, esimerkkinä tästä lakipykälät. Tiivistimme myös teorianne pääasiat dioihin, jotta esityksemme olisi tiivis ja helppo ymmärtää. Yksi peruste diasarjamme teossa oli myös tarkasti määritelty aikaraja, jonka vuoksi jouduimme jättämään itse esitystilanteessa joitain asioita vähemmälle huomiolle. Diat ovat nähtävissä liitteessä 1. Esitimme luentomme kahdelle ulkopuoliselle kuuntelijalle ennen varsinaista esityspäivää, ja pyysimme heiltä palautetta. Saamiemme vastausten pohjalta teimme vielä pieniä muokkauksia varsinaiseen esitykseen.

Menimme lukiolle perjantaina 10.3.2017 pitämään luentoamme. Alkuperäisen suunnitelman mukaan osallistujia piti olla noin 200, mutta osallistujakato oli suuri. Arvioimme varsinaisen opiskelijamäärän olleen noin 110 henkeä. Luentomme kesti arvioitua aikaa vähemmän, eli noin 35 minuuttia. Olimme varanneet esityksemme loppuun aikaa kysymyksille, mutta osallistujilla ei ollut meiltä kysyttävää. Emme ole tietoisia siitä, johtuiko tämä esityksemme kattavuudesta vai kuuntelijoiden omista

syistä, esimerkiksi ryhmäpaineesta, jota suurempi opiskelijaryhmä saattaa aiheuttaa.

#### **5.4 Vastausten saanti ja analysointitapa**

Kyselymme oli lyhyt ja pohjautui luentoamme, kyselylomake on nähtävissä liitteessä 2. Kyselymme sisälsi viisi kysymystä, joihin annettavat vastaukset olivat monivalintoja. Kyselyn pohjana oli esityksemme, ja kysymykset liittyivät pääosin siihen.

Kysely toteutettiin internetkyselynä webropolin kautta. Kyselymme oli kaikille avoin, jolloin kysely ei kerännyt osallistujista mitään henkilökohtaisia tietoja, eikä meillä näin ollen ole tietoa siitä, kuinka suuri osa kuuntelijoista kyselymme lopulta vastasi. Vastauksia saimme 74 kappaletta. Vastausten keruu tapahtui suoraan käyttämämme ohjelman kautta.

Analyysin toteutimme käyttämällä suoraan webropolin tarjoamia kuvaajia ja laskenta-arvoja. Ohjelma antoi meille valmiin raportin, josta saimme helposti tarvitsemamme tiedot numeerisessa muodossa. Tarkemmat tiedot kyselyn tuloksista löytyvät kappaleesta 6.

#### **5.5 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys**

Kuten aiemmin totesimme, tutkimukseemme vastattiin anonymisti verkon kautta niin, ettei käyttämämme ohjelma kerännyt vastaajista minkäänlaisia henkilökohtaisia tietoja. Kyselyn kysymykset olivat suunnattuina niin, etteivät ne käsitelleet vastaajan henkilökohtaista elämää tai hänen kokemuksiaan rahapeliongelmista, vaan niissä pyrittiin hahmottamaan tällaisen informaatiotilaisuuden hyötyjä ja vaikutuksia rahapeliongelmiin syntymisen ehkäisyyn. Vastaajalla on myös ollut mahdollisuus jättää vastaamatta kyselymme tai joihinkin tiettyihin kysymyksiin.

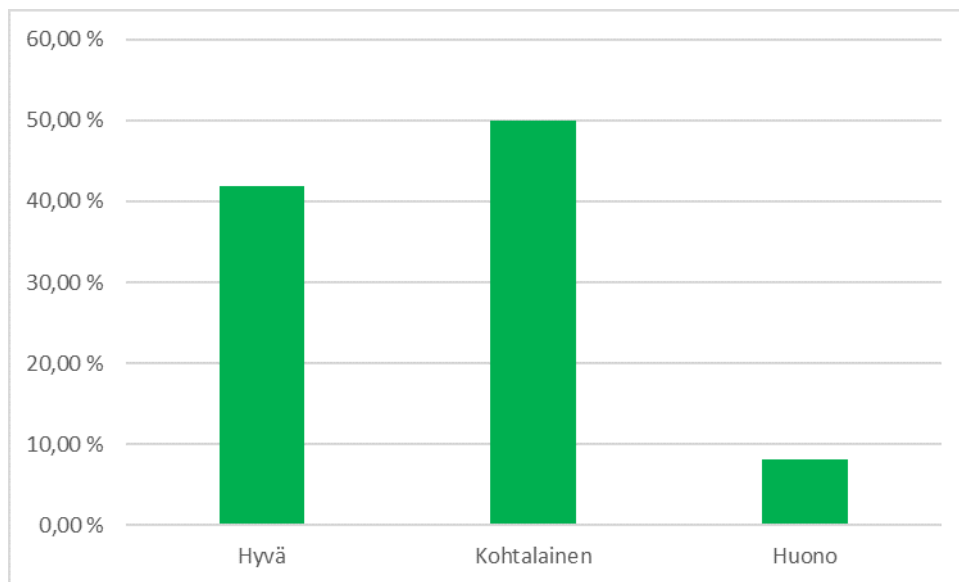
Määrällisen tutkimuksen luotettavuutta tarkastellaan usein tutkimustulosten toistettavuuden sekä tutkimustulosten käsittelyn mukaisesti (Heikkilä 2014). Otoksemme määrä oli noin 110 henkeä. Tutkimustuloksia olemme käsitelleet huolellisesti, jottei

virheitä sattuisi. Tutkimuksen toistettavuus puolestaan riippuu kuuntelijoista ja heidän mielipiteistään siinä määrin, etteivät tutkimustulokset välttämättä olisi samoja toisen kuuntelijaryhmän kanssa. Katsomme kuitenkin, että tutkimuksemme on luotettava ja täyttänyt eettiset vaatimukset.

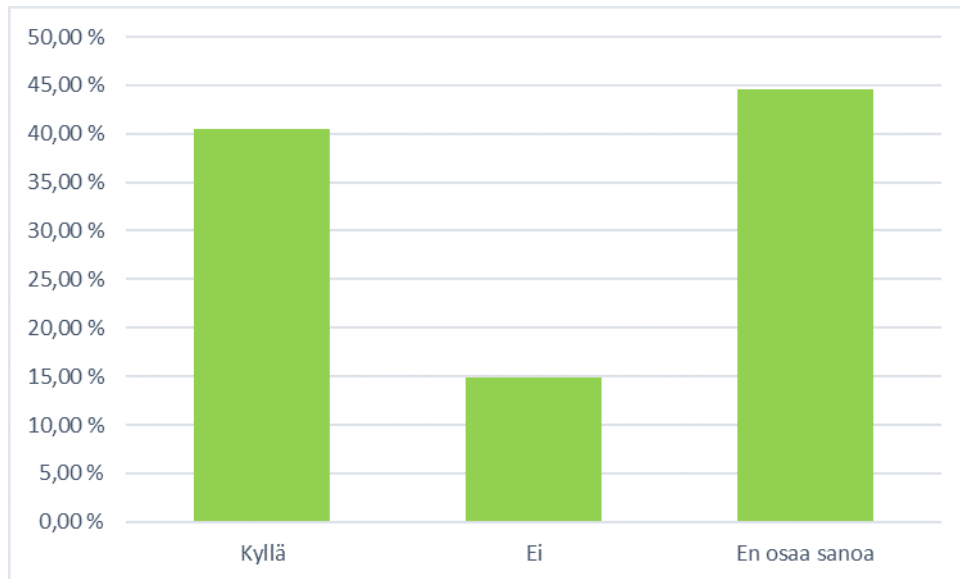
## 6 PALAUTEKYSELYN TULOKSET

Kyselyymme vastasi arvioimastamme opiskelijamäärästä noin 81,4 prosenttia, eli 74 vastaajaa. Kyselymme käsitteli pääosin esitystämme ja kuuntelijoiden näkemyksiä rahapeleistä ja niistä kertomisesta. Kysymyksemme käsittelivät esityksemme onnistumista (kysymys nro 1), esityksen hyödyllisyyttä (kysymys nro 2), esityksemme vaikutusta vastaajien näkemyksiin rahapelaamisesta ja rahapeleistä (kysymys nro 3), vastaajien halua saada lisätietoa rahapelaamisesta (kysymys nro 4) sekä viidennessä kysymyksessä vastaajien näkemystä siitä, mistä tai miltä taholta he haluaisivat saada lisätietoa rahapelaamisesta. Kyselylomake löytyy liitteestä 2. Käyttämämme aineiston vastausprosentit olemme pyöristäneet tasaluvuiksi, jotta aineiston lukeminen olisi lukijalle mukavampaa.

Vastaajista 42 prosenttia piti esitystämme hyvänä, 50 prosenttia kohtalaisena ja vain 8 prosenttia koki esityksemme olleen huono (kuvio 3.). Noin 40 prosenttia vastaajista piti esitystämme hyödyllisenä, noin 15 prosenttia ei pitänyt, ja noin 45 prosenttia ei osannut sanoa, oliko esityksemme hyödyllinen vai ei (kuvio 4.).

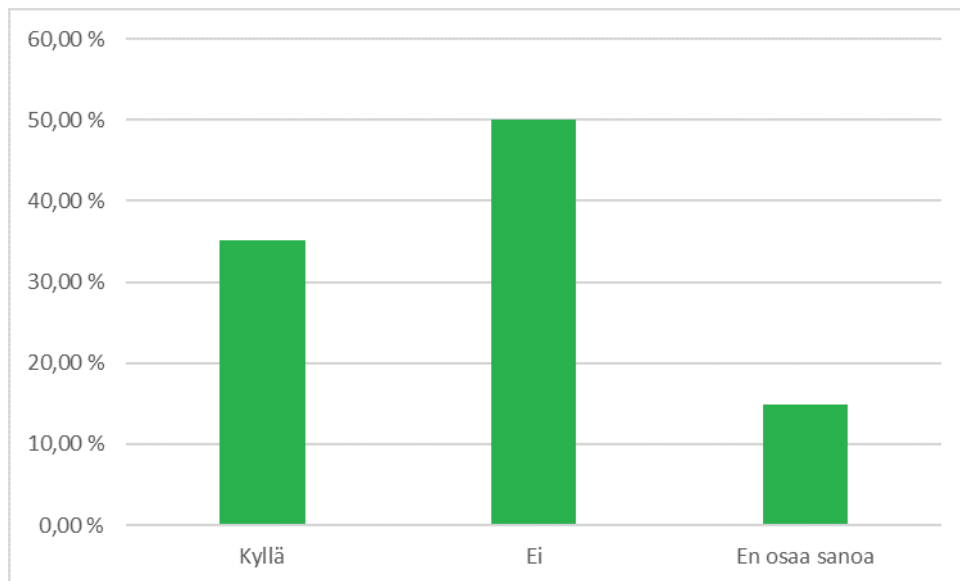


Kuvio 3. Esityksen onnistuminen vastaajien näkökulmasta.



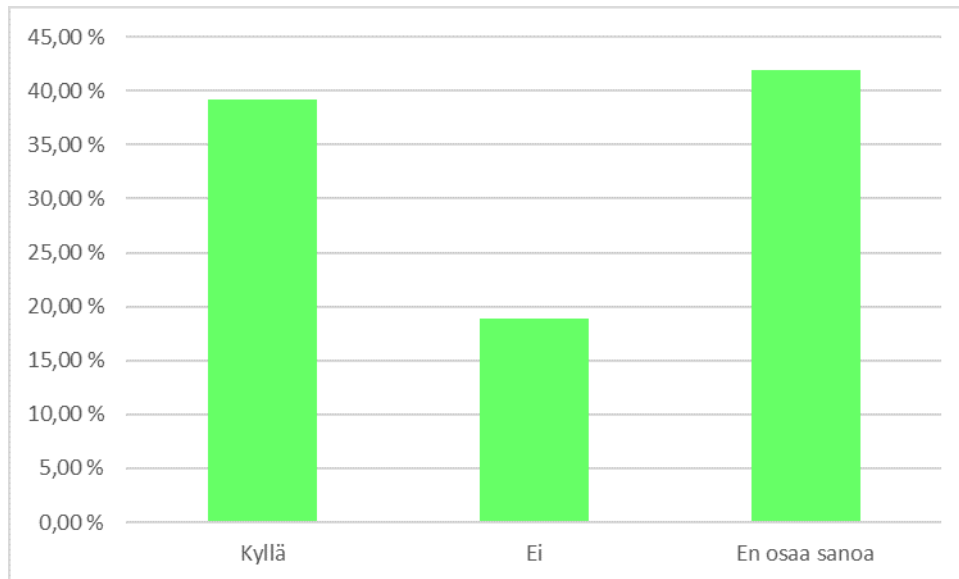
Kuvio 4. Esityksen hyödyllisyys vastaajien näkökulmasta.

Esityksemme vaikutti vastaajista 35:en prosenttiin näkemyksiin rahapeleistä, rahapelaamisesta ja rahapeliongelmista. 50 prosenttia vastaajista koki, ettei esityksemme vaikuttanut heihin, ja 15 prosenttia ei osannut sanoa (kuvio 5.).



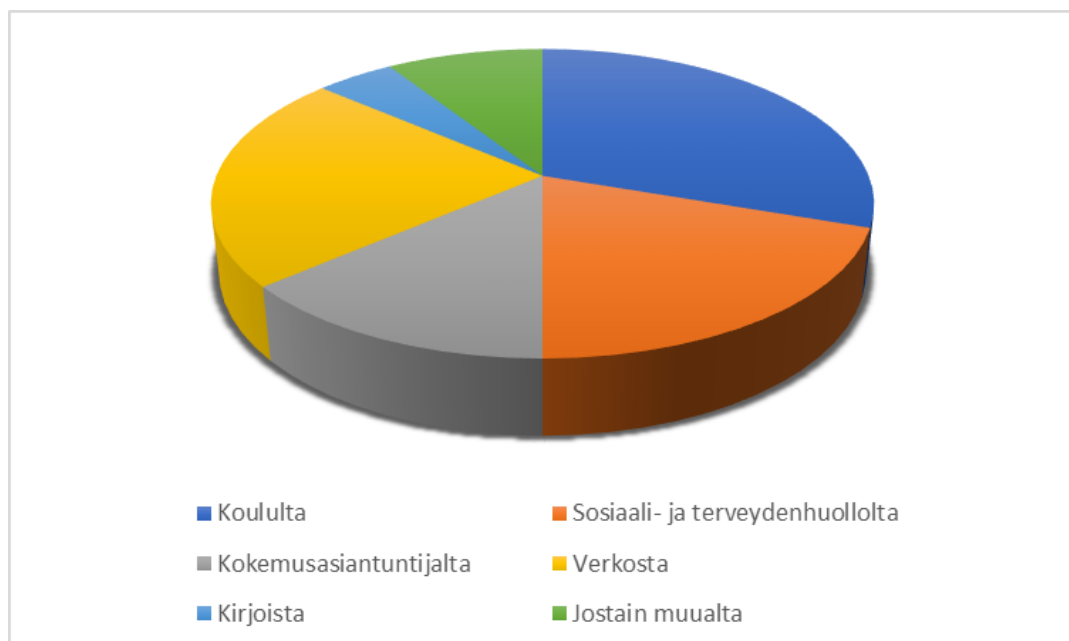
Kuvio 5. Esityksen vaikuttavuus vastaajien näkemyksiin rahapeleihin liittyen.

Kysymykseen siitä, haluaisivatko vastaajat saada lisätietoa rahapelaamisesta ja rahapeliongelmista tulevaisuudessa, 39 prosenttia vastasi myöntävästi. 19 prosenttia ei halunnut lisätietoja tulevaisuudessa, ja 42 prosenttia ei osannut sanoa (kuvio 6.).



Kuvio 6. Vastaajien näkemys rahapeleistä ja peliongelmasta saatavan tiedon tarpeellisuudesta tulevaisuudessa.

Kysymykseen viisi vastasivat ainoastaan ne vastaajat, jotka halusivat saada lisätietoa rahapeleistä ja pelaamisesta tulevaisuudessa. Vastaajien oli mahdollista valita useampi vastausvaihtoehto. Ylivoimaisesti suurin osa vastaajista halusi saada lisätietoa koululta, noin 56 prosenttia. Seuraavaksi suosituin vaihtoehto oli verkko, 42 prosenttia. 36 prosenttia halusi saada lisätietoa sosiaali- ja terveydenhuollosta. 25 prosenttia halusi lisätietoa kokemusasiantuntijoilta, 8 prosenttia kirjoista. Noin 17 prosenttia halusi saada lisätietoa jostain muualta (kuvio 7.).



Kuvio 7. Vastaajien toiveet rahapelaamiseen liittyviä lisätietoja tarjoavista tahoista.

## 7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Tässä luvussa käsittelemme opinnäytetyömme tuloksia ja pohdimme opinnäytetyömme onnistumista. Käsittelemme myös omia oppimisprosessejamme sekä ammatillista kasvua.

### 7.1 Toteutuksen onnistuminen

Valmistauduimme esitykseemme mielestämme huolellisesti. Kokosimme aineistomme tarkkaan harkiten, ja esitimme sen kahdelle ulkopuoliselle henkilölle. He antoivat meille palautetta, jonka pohjalta teimme vielä muutoksia työhömmme.

Toteutuksemme meni pääasiassa hyvin, parantamisen varaa olisi kuitenkin ollut. Aluksi tekniikka tuotti haasteita ja oman jännityksensä toi ensikertalaisille iso osallistumisjoukko. Vaikka osallistujakato oli suuri, saimme mielestämme tarpeeksi suuren joukon vastaajia, jotta tutkimuksemme olisi onnistunut. Esiintymisessämme olisimme voineet parantaa, välillä puheemme olivat hieman sekavia ja esiintymisemme ei mennyt aivan suunnitelman mukaisesti. Esityksen jälkeen yksi henkilö tuli kuitenkin keskustelemaan kanssamme sosionomiopinnoista ja esityksestämme, ja mielestämme se kruunasi esityksemme. Rehtorilta emme saaneet erillistä palautetta esityksestämme, mitä olisimme hieman jääneet kaipaamaan. Saamiemme tulosten pohjalta löysimme myös haasteita tulevaisuuteen. Voimme kumpikin tahollamme pohtia, miten voimme parantaa esiintymistaitojamme niin, että tavoitamme koko kohdeyleisömmme.

### 7.2 Palautekyselymme tulosten arviointi

Kyselytutkimuksemme tarkoituksena oli saada selville, onko tällaisesta puheeksi ottamisesta hyötyä rahapelaamisen ja rahapeliongelmien ennaltaehkäisyn kannalta. Saamamme tulokset eivät sinänsä yllättäneet meitä. Mietimme jo alussa, ettei kohderyhmämme ole helpoin mahdollinen, ja aiheena rahapelaaminen ei sinänsä ole äärimmäisen kiinnostava. Lisäksi kouluissa esiintymisessä on aina omat vaikeutensa, sillä opiskelijat saattavat pitää luentoja tylsinä jo valmiiksi, osittain johtuen

siitä, että usein luennot ovat heille pakollisia. Uskomme, että nämä asiat ovat hieman vaikuttaneet saamiimme tuloksiin, esimerkiksi kyselymme oli avannut vastauksia palauttamatta yli 40 henkilöä.

Koimme hyvin positiivisena sen, että vain 8 prosenttia vastaajista piti esitystämme huonona, ja noin 15 prosenttia ei pitänyt sitä hyödyllisenä. Tämä yllätti meitä hieman, sillä lähtökohtaisesti olimme pohtineet sitä, ettei aiheemme mahdollisesti olisi kovinkaan mielenkiintoinen juuri tällaiselle kohderyhmälle. Tulosten pohjalta voimme kuitenkin sanoa, että ajatuksemme oli väärä. Tuloksista käy ilmi, että noin 40 prosenttia vastaajista pitää esitystämme hyödyllisenä, joten tästä voimme päätellä, että aihetta olisi jatkossakin hyvä käsitellä tällaisen kohderyhmän kanssa.

Esityksemme vaikutti vastaajista 35:en prosentin näkemyksiin rahapeleistä, rahapelaamisesta ja rahapeliongelmista, ja noin 50 prosenttia koki, ettei tällä ollut heihin vaikutusta. Emme tiedä, mitä mieltä vastaajat ovat lähtökohtaisesti olleet rahapeleistä ja rahapelaamisesta, joten tätä vastausta on hieman vaikea analysoida ennaltaehkäisyn näkökulmasta. Tulosten pohjalta voimme sanoa, että joko esitystämme tai aineistoamme tulisi muuttaa jotenkin, jotta esityksellä olisi enemmän muutosvoimaa.

Kysymykset neljä ja viisi olivat mielestämme kyselymme tärkeimmät kysymykset. 39 prosenttia kyselymme vastanneista haluaisi lisätietoa rahapeleistä ja rahapelaamisesta, ja suurin osa vastaajista ei osannut sanoa, haluaisivatko he lisätietoa, mitä pidämme erittäin ajatuksia herättävänä. Tämän pohjalta voimme sanoa, että samankaltaisten tilaisuuksien järjestämisellä olisi tarpeenmukaisia edellytyksiä, ainakin tämänkaltaisen kohderyhmän kanssa. Kuitenkin, jotta kohderyhmästä nekin, jotka eivät ole osanneet vastata kykenisivät valitsemaan suuntaan tai toiseen, tulisi esitykseen ja / tai aineistoon mitä luultavimmin tehdä joitain muutoksia.

Kysymykseen viisi vastasivat vain ne, jotka halusivat lisätietoa rahapelaamisesta ja peliongelmista. Koska suurin osa vastanneista haluaisi lisätietoa nimenomaan kouluilta, tulisi jotain esitystämme vastaavaa toimintaa tai opetusta järjestää kouluissa. Verkossa on suhteellisen hyvin tietoa tarjolla, ja pidimme myös sosiaali- ja tervey-



denhuollon saamaa vastausmäärää merkittävänä. Tulevaisuuden alan ammattilaisina meidän tulisi huomioida tämä asia tarkemmin jo kenties koulutuksemme aikana, jotta kykenisimme antamaan lisätietoja, jos joskus joku sellaisia tarvitsee.

Kokonaisuudessaan koemme, että esityksemme on ollut tarpeellinen, ajankohtainen ja tavoitteensa täyttävä. Esityksemme on tavoittanut ainakin osan kohderyhmästämme, ja uskomme sillä olevan vaikutusta joko heidän omaan pelaamiseensa tai kykyynsä havaita ongelmapelaamista, jos sitä esiintyy heidän lähiympäristössään. Uskomme myös, että aihe on herättänyt jonkinlaista keskustelua kohderyhmässämme, mikä jo itsessään on ollut yksi tavoitteistamme. Alkuperäisenä oletuksemme on ollut, että vastaavanlaiselle toiminnalle olisi tarvetta, jotta rahapeliongelmiä voidaan ehkäistä, ja tämän kyselyn pohjalta voimme todeta näin olevan. Vaikka tuloksista käy ilmi, että suurin osa ei osannut sanoa mielipidettään suuntaan tai toiseen, mielestämme on kuitenkin tärkeämpää huomioida ne, jotka haluavat tietää lisää.

### **7.3 Opinnäytetyöprosessin arviointi**

Opinnäytetyöprosessimme alkoi varsinaisesti syyskuussa 2016. Aiheen keksiminen oli haastavaa, ja opinnäytetyöaiheen selvittyä itse työn suunnitteleminen toi lisää haasteita. Halusimme tehdä hieman erilaisen opinnäytetyön, jonka näkökulma olisi ennaltaehkäisevässä roolissa. Päätimme tällöin tehdä toiminnallisen opinnäytetyön, jossa pääpaino olisi ennaltaehkäisyn näkökulmassa tutkimusnäkökulman sijaan.

Rahapelit ja rahapelaaminen aiheena on ollut mielenkiintoinen, mutta haasteita ovat tuottaneet lähdeaineistojen niukkuus ja tutkimusten vähäisyys. Suomessa asiaa ei ole tutkittu läheskään yhtä paljon kuin muualla päin maailmaa, ja käyttämiemme materiaalien aineistot ovat olleet hyvin samankaltaisia. Tästä syystä koemme, että opinnäytetyömme teoriaosuudessa olevat tiedot eivät eroa paljoakaan muista rahapeliaiheeseen liittyvien opinnäytetöiden teoriaosuuksista.

Opinnäytetyöprosessi itsessään on ollut yllättävänkin sujuvaa. Yhteistyömme on pelannut alusta asti hyvin, vaikka meillä on ollut haastavaa löytää yhteistä aikaa tehdä opinnäytetyötämme, esimerkiksi välimatkojen tai työtilanteiden vuoksi. Koemme,

että aihealueemme sekä toteutustapamme ovat lisänneet ammatillista osaamis-  
tamme ja auttaneet meitä saavuttamaan myös omia henkilökohtaisia tavoittei-  
tamme. Koska meistä kummallakaan ei ole ollut aiempaa kokemusta suuren joukon  
edessä esiintymisestä, toteutusosiomme on lisännyt oppimistamme ja antanut  
meille eväitä tulevaisuuteen, esimerkiksi alan seminaareissa esiintymiseen tai pro-  
jektityön tekemiseen. Aikataulutuksemme on onnistunut myöskin hyvin.

Mielestämme opinnäytetyömme on ollut kaiken kaikkiaan onnistunut. Olemme saa-  
vuttaneet opinnäytetyölle asettamamme tavoitteet, ja myös omat henkilökohtaiset  
tavoitteemme. Opinnäytetyömme on hyvin ajankohtainen ja varmasti hyvin tarpeel-  
linen sosionomin tutkintoa ajatellen.

#### **7.4 Opinnäytetyön käyttäminen ja jatkotutkimusmahdollisuudet**

Suunnitellessamme opinnäytetyötämme pohdimme sitä, millaisen opinnäytetyön  
haluaisimme tehdä. Halusimme tehdä työn, jota voitaisiin hyötykäyttää jatkossa esi-  
merkiksi koulujen opetussuunnitelmassa tai vaikkapa alan ammattilaisten teke-  
missä luennoissa. Ajatuksenamme oli, että työmme olisi juurrutettavissa osaksi kou-  
lujen ja muiden oppilaitosten opetussuunnitelmaa, jotta työmme päätarkoitus (en-  
naltaehkäisy) toteutuisi. Tästä syystä olemme antaneet yhteistyötahollemme Seinä-  
joen lukiolle luvan käyttää opinnäytetyötämme jatkossa täysin vapaasti. Myös mui-  
den tahojen on lupa käyttää opinnäytetyötämme osana vastaavaa toimintaa, teki-  
jänoikeusseikat huomioiden. Mielestämme opinnäytetyötämme on sellaisenkin hen-  
kilön helppo käyttää, joka ei aiheeseen ole aiemmin tutustunut. Olemme myös suun-  
nitelleet työmme niin, ettei sen lukeminen tai esittäminen vaadi sosiaali- ja terveys-  
alan ammattisanaston hallintaa, eli toisin sanoen työmme on suunniteltu sellaiseksi,  
että sitä voi käyttää kuka vaan, kaikkien asiakasryhmien kanssa, heidän kehitysta-  
sonsa huomioiden.

Jatkotutkimusmahdollisuuksia opinnäytetyöllemme on runsaasti. Jos on mahdol-  
lista, joku voisi tulevaisuudessa tehdä tutkimuksen siitä, miten kohderyhmämme  
henkilöt ovat suhtautuneet rahapeleihin ja rahapelaamiseen. Esimerkiksi viiden vuo-  
den kuluttua tehtävä tutkimus aiheesta voisi olla hyvin mielenkiintoista luettavaa.  
Opinnäytetyötämme voisi käyttää myös tällaisenaan, ja tehdä uuden tutkimuksen

erilaiselle kohderyhmälle, jolloin tulokset voivat olla aivan toisenlaisia. Myös alkupe-  
räisen suunnitelmamme mukainen opinnäytetyö olisi omanlaisensa jatkotutkimus-  
mahdollisuus, eli tehdä vastaavanlainen esitys usealle pienemmälle ryhmälle, jolloin  
tilaisuudesta tulisi aivan toisen näköinen.

Eräänä jatkotutkimusmahdollisuutena pidämme myös esityksemme juurruttamista  
ja toistettavuutta. Jos esityksiä pidettäisiin useampana vuotena peräkkäin, voitaisiin  
saada tarkempia ja monipuolisempia tuloksia ennaltaehkäisyn näkökulmasta. Kysy-  
mykseen siitä, olisivatko nämä sosiaali- ja terveysalan opinnäytetyöhön soveltuvia  
jatkotutkimusmahdollisuuksia, emme osaa sen tarkemmin vastata. Koemme kuiten-  
kin, että olisi hyvin tärkeää ottaa rahapelaaminen puheeksi ja lisätä ennaltaehkäi-  
seviä keinoja, jotta tulevaisuudessa peliongelmaisten määrä vähenisi.

## LÄHTEET

- A-klinikkasäätiö. Ei päiväystä. Peliongelmat. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 14.10.2016]. Saatavana: <http://www.a-klinikka.fi/koulutus-ja-tyonohjaus/raataloidyt-koulutukset/peliongelmat>
- Alho, H., Heinälä, P., Kiianmaa, K., Lahti, T. & Murto, A. (toim.). 2015. Rahapeli-riippuvuus. 1. p. Helsinki: Duodecim.
- Castrén, S., Grainger, M., Alho, H. & Lahti, T. 2015. Seitsemäsluokkalaisten rahapelaaminen on yhteydessä päihteiden käyttöön ja heikkoon koulumenestykseen. [Verkkolehtiartikkeli]. Lääketieteellinen Aikakauskirja Duodecim 2015;131(2):163-171. [Viitattu 6.10.2016]. Saatavana: <http://www.terveysportti.fi/xmedia/duo/duo12036.pdf>
- Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry. Ei päiväystä. Pelihaitat. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 23.10.2016]. Saatavana: <http://www.pelitaito.fi/new/pelihaitat/>
- Heikkilä, T. 2014. Kvantitatiivinen tutkimus. [Verkkomateriaali]. [Viitattu 10.3.2017]. Saatavana: <http://www.tilastollinentutkimus.fi/1.TUTKIMUSTUKI/KvantitatiivinenTutkimus.pdf>
- Heikkinen, H., Rovio, E. & Syrjälä L. 2007. Toiminnasta tietoon: Toimintatutkimuksen menetelmät ja lähestymistavat. 2. tark. p. Vantaa: Dark Oy.
- Holopainen M. & Pulkkinen, P. 2008. Tilastolliset menetelmät. 5. uud. p. Helsinki: WSOY.
- Itäpuisto, M. & Pajula, M. 2014. Suhteet pēlissä: Tietoa ja tukea rahapeleistä huolestuneille läheisille. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 21.10.2016]. Saatavana: [http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/116143/URN\\_ISBN\\_978-952-302-151-8.pdf?sequence=1](http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/116143/URN_ISBN_978-952-302-151-8.pdf?sequence=1)
- Jaakkola, T. 14.12.2006. Viihteestä riippuvuudeksi – rahapeliongelman luonne. [Verkkoartikkeli]. [Viitattu 6.10.2016]. Saatavana: [https://www.stat.fi/artikkelit/2006/art\\_2006-12-13\\_002.html?s=0#1](https://www.stat.fi/artikkelit/2006/art_2006-12-13_002.html?s=0#1)
- Kellonmäki, A. 2016. Peliriippuvainenkin tarvitsee työnantajan tukea. [Verkkolehtiartikkeli]. Yksityisalojen esimiehet ja asiantuntijat (YTY). 3/2016, 7-9. [Viitattu 13.10.2016]. Saatavana: [http://www.e-julkaisu.fi/yty/jasenlehti/2016-3/pdf/YTY\\_lehti\\_3\\_2016.pdf](http://www.e-julkaisu.fi/yty/jasenlehti/2016-3/pdf/YTY_lehti_3_2016.pdf)
- Koski-Jännes, A. 14.10.2009. Aine- ja toiminnalliset riippuvuudet. [Verkkosivu]. [Viitattu 9.10.2016]. Saatavana: <http://www.paihdelinkki.fi/fi/tietopankki/tietois-kut/pelaaminen-muut-toiminnalliset-riippuvuudet-ja-niiden-hoito/aine-ja>

- Kämpö, J. 2015. Peli poikki- hoito-ohjelman tulosten arviointia. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 6.9.2016]. Saatavana: [http://www.a-klinikka.fi/sites/default/files/quickuploads/file/PTS15/Kamppi\\_Peli\\_poikki\\_hoito-ohjelman\\_tulosten\\_arviointia.pdf](http://www.a-klinikka.fi/sites/default/files/quickuploads/file/PTS15/Kamppi_Peli_poikki_hoito-ohjelman_tulosten_arviointia.pdf)
- L 23.11.2001/1047. Arpajaislaki.
- L 19.12.1889/39. Rikoslaki.
- Ladouceur, R. & Lachance, S. 2016. Rahapeli riippuvuus hallintaan: Terapeutin käsikirja. Tampere: Tampereen yliopistopaino Oy.
- Lampinen, K., Miettinen, P., Naappi, S., Perttula, A-M., Smolander, K. & Vihriälä, J. 2011. Peliongelmiin vaikutukset. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 12.11.2016]. Saatavana: [http://www.sovatek.fi/liitteet/Rahapeliongelmiin\\_tunnistaminen\\_puheeksiotto\\_ja\\_pelaajan\\_auttaminen.pdf](http://www.sovatek.fi/liitteet/Rahapeliongelmiin_tunnistaminen_puheeksiotto_ja_pelaajan_auttaminen.pdf)
- Lund, P. 2010. Rahapeliongelma: Yksilölle jätetty taakka. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Mannerheimin lastensuojeluliitto (MLL). 2016. Riippuvuus hallitsee elämää. [Verkkosivu]. [Viitattu 8.10.2016]. Saatavana: [http://www.mll.fi/nuorten-netti/paihteet/paihderiippuvuus/riippuvuus\\_hallitsee/](http://www.mll.fi/nuorten-netti/paihteet/paihderiippuvuus/riippuvuus_hallitsee/)
- Pajula, M. 2014. Pölin merkit: Tietoa rahapeliongelmaasta työssään peliongelmiä kohtaaville. 5. tark. P. THL.
- Peluuri peliklinikka. Ei päiväystä. BBGS-mittari ja matkalla muutokseen-materiaali. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 19.3.2017]. Saatavana: <https://peluuri.fi/pelaajat/tunnista-peliongelma/division-on-addictionsin-bbgs-seulontavaliine-ja-interventiojarjestelma>
- Peluuri peliklinikka. Ei päiväystä. Rinnallakulkijasi peliongelmassa. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 23.10.2016]. Saatavana: <http://www.peluuri.fi/>
- Peluuri peliklinikka. Ei päiväystä. Testaa itseäsi. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 10.4.2017]. Saatavana: <https://peluuri.fi/fi/pelaajat/tyokaluja-ja-keinoj-avuksi/tunnista-ongelmallinen-pelaaminen>
- Pitkänen, S. & Huotari, K. 2009. ”Pahimmasta on päästy”: Arviointi Peli poikki- ohjelmasta ongelmapelaajien tukena. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: THL. [Viitattu 6.9.2016]. Saatavana: <http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/80127/aff7a2f5-695c-4cbb-a318-8c4838e709d1.pdf?sequence=1>
- Pohjolan-Pirhonen, C., Poutiainen, K. & Samulin, H. 2007. Kriisityön käsikirja: Käytännön opastusta kriisin kohdatessa. Helsinki: Kirjapaja.

- Raento, P. 2012. Rahapelaaminen ja sen tutkimuksen muutos Suomessa. Teoksessa: Raento, P. Rahapelaaminen Suomessa. Tallinna: Gaudeamus, s. 7 – 24.
- Rahapelaaminen ja peliongelma. 2014. 2. tark. P. Lahti: THL.
- Rahapelaaminen Suomessa. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. Peluuri. [Viitattu 19.3.2017]. Saatavana: <https://peluuri.fi/tietopankki/yleista-tietoa-rahapelaamisesta-ja-peliongelmast/rahapelaaminen-suomessa>
- Rahapeliongelma Suomessa. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. Peluuri. [Viitattu 6.9.2016]. Saatavana: <http://www.peluuri.fi/tietopankki/yleista-tietoa-rahapelamisesta-ja-peliongelmast/rahapeliongelma-suomessa>
- RAY. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. [Viitattu 11.10.2016]. Saatavana: <https://www.ray.fi/>
- RAY:n kuluttaja-asiakaspalvelu. 2016. Kommentteja kyselyyn. [Henkilökohtainen sähköpostiviesti]. Vastaanottaja: Marianne Moisander. [Viitattu 20.10.2016].
- Saari, S. 2000. Kuin salama kirkaalta taivaalta: Kriisit ja niistä selviytyminen. 2. uud. p. Helsinki: Otava.
- Saari, S., Kantanen, I., Kämäräinen, L., Parviainen, K., Valoaho, S. & Yli-Pirilä, P. 2009. Hädän hetkellä: Psykkisen ensiavun opas. Helsinki: Duodecim & Suomen Punainen Risti.
- Salonen, A. & Raisamo, S. 2015. Suomalaisten rahapelaaminen 2015: Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15 – 74-vuotiailla. [Verkojulkaisu]. Tampere: THL. [Viitattu 6.9.2016]. Saatavana: [http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/129595/URN\\_ISBN\\_978-952-302-559-2.pdf?sequence=1](http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/129595/URN_ISBN_978-952-302-559-2.pdf?sequence=1)
- Silverman, D. 2006. Interpreting Qualitative Data. 3. uud. p. Lontoo: SAGE Publications Ltd.
- Sosiaali- ja terveysministeriö (STM). Ei päiväystä. Rahapelihaitat. [Verkojulkaisu]. [Viitattu 5.1.2017]. Saatavana: <http://stm.fi/rahapelihaitat>
- Suomen mielenterveysseura ry. 2009. Traumaattisen kriisin vaiheet. [Verkojulkaisu]. [Viitattu 17.10.2016]. Saatavana: [https://www.tukinet.net/aineisto/aineisto\\_tiedot.tpl?id=621](https://www.tukinet.net/aineisto/aineisto_tiedot.tpl?id=621)
- Suomen mielenterveysseura ry. Ei päiväystä. Shokista uuteen alkuun. [Verkojulkaisu]. [Viitattu 17.10.2016]. Saatavana: <http://www.mielenterveysseura.fi/fi/mielenterveys/vaikat-elamantilanteet/kriisit/shokista-uuteen-alkuun>

- Tammi, T. & Raento, P. 2013. Addiktioyhteiskunta: Riippuvuus aikamme ilmiönä. Helsinki: Hakapaino.
- Taskinen, T. 2007. Kaupassa, kioskillä ja kotikoneella: Rahapelit nuorten elämässä. Helsinki: Stakes. Työpaperieita 25/2007.
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). 22.1.2015. Ehkäisyn keinot. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 14.1.2017]. Saatavana: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapelihaittojen-ehkaisy/ehkaisy-keinot>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). 22.1.2015. Kansainväliset tautiluokitukset. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 14.10.2016]. Saatavana: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki/peliriippuvuus-ja-ongelmapelaaminen/kansainvaliset-tautiluokitukset>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). 22.1.2015. Lie-Bet. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 19.3.2017]. Saatavana: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki/rahapeliongelman-mittarit/liebet>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). 13.3.2015. Peliongelman tunnistaminen, puheeksiotto ja hoitoonohjaus. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 10.4.2017]. Saatavana: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki/rahapeliongelman-mittarit>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). 2015. Nuoret rahapelaajina. [Verkkosivu]. [Viitattu 6.9.2016]. Saatavana: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/nuoret-pelissa/rahapelaamisen-riskit-nuorille/nuoret-rahapelaajina>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). 22.1.2015. PGSI. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 19.3.2017]. Saatavana: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki/rahapeliongelman-mittarit/pgsi>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). 21.12.2015. Rahapelihaittojen ehkäisy. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 19.12.2016]. Saatavana: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapelihaittojen-ehkaisy>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). 2016. Rahapeliongelma. [Verkkosivu]. [Viitattu 6.9.2016]. Saatavana: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki/rahapeliongelma>

- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). 13.3.2015. Rahapeliongelman mittarit. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 19.3.2017]. Saatavana: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki/rahapeliongelman-mittarit>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). 22.1.2015. SOGS-R-kysymykset. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 19.3.2017]. Saatavana: <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki/rahapeliongelman-mittarit/sogs-r-kysymykset>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). 2011. Yhteystiedot2011. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 24.10.2016]. Saatavana: [http://www.thl.fi/attachments/pelihaitat/hoito-palvelut\\_kunnat2011.pdf](http://www.thl.fi/attachments/pelihaitat/hoito-palvelut_kunnat2011.pdf)
- Tilastokeskus. 18.8.2016. Suomen ennakkoväkiluku heinäkuun lopussa 5 495 830. [Verkkosivu]. [Viitattu 22.10.2016]. Saatavana: [http://www.stat.fi/til/vamuu/2016/07/vamuu\\_2016\\_07\\_2016-08-18\\_tie\\_001\\_fi.html](http://www.stat.fi/til/vamuu/2016/07/vamuu_2016_07_2016-08-18_tie_001_fi.html)
- Turner, N & Powel, J. Ei päiväystä. Probability, Random Events, and the Mathematics of Gambling. [Verkkoteksti]. [Viitattu 25.10.2016]. Saatavana: <https://www.problemgambling.ca/EN/Documents/HPG%20Probability%20Final.pdf>
- Veikkauksen yhteiskuntavastuuraportti ja vuosikertomus. 2014. Veikkaus kehittää pelejään vastuullisesti asiakastarpeita vastaaviksi. [Verkkosivu]. [Viitattu 20.10.2016]. Saatavana: <http://www.veikkausvuosi2014.fi/fi/liiketoiminta/pelit/>
- Veikkaus. 16.6.2016. Uuden rahapeliyhtiön nimi on Veikkaus. [Verkkosivu]. [Viitattu 7.4.2017]. Saatavana: <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/2016/20160616-uuden-rahapeliyhtion-nimi-on-veikkaus>
- Veikkaus. Ei päiväystä. Voittaminen on aina enemmän tai vähemmän sattuman kauppaa. [Verkkosivu]. [Viitattu 20.10.2016]. Saatavana: <https://www.veikkaus.fi/fi/pelaavastuullisesti#!/tiesitko-taman>



# LIITTEET

Liite 1. Esitysmateriaali (alkuperäinen tiedostomuoto PowerPoint). Diat luettavissa vasemmalta oikealle, riveittäin.

## PELAAMISEN ILO JA TUSKA

RAHAPELAAMINEN JA RAHAPELIONGELMAT SUOMESSA

Pöytäkirja & Muutokset, Määräykset, SuAME Seuran

## RAHAPELIT

- RAHAPELEJÄ OVAT ESIMERKIKSI ARVONTAPELIT KUTEN LOTTO, RAHAPELIAUTOMAATIT, ARPAPELIT, KASINOPELIT, HEVOSPELIT SEKÄ ERILAISET VEDONLYÖNNIT
- ON TÄRKEÄÄ EROTTA RAHAPELI JA UHKAPELI TOISISTAAN: UHKAPELI ON RAHAPELIÄ, JOSSA VOITON SAAMINEN PERUSTUU PITKÄLTI SATTUMAAN JA JOSSA HÄVIÖ ON EPÄSUHTEESSA OSALLISTUJAN MAKSUKYKYYN.
  - UHKAPELIEEN JÄRJESTÄMINEN ON RIKOSLAISSA KIELLETTYÄ TOIMINTAA MUILTA KUIN PELIKASINOILTA, ESIMERKIKSI RAY:N CASINO HELSINGILTÄ

Pöytäkirja & Muutokset, Määräykset, SuAME Seuran

## RAHAPELIEN JÄRJESTÄJÄT

- SUOMESSA ON RAHAPELIEISSÄ MONOPOLIJÄRJESTELMÄ. TÄMÄ TARKOITTA SITÄ, ETTÄ RAY:LLÄ, VEIKKAUS OY:LLÄ SEKÄ FINOTO OY:LLÄ ON YKSINOIKEUS RAHAPELIEN JÄRJESTÄMISEEN SUOMESSA.
- VEIKKAUS OY:N TOIMIALAAN KUULUVAT LOTTO- JA ARVONTAPELIT SEKÄ VEDONLYÖNNIT, RAHA-AUTOMAATTIYHDISTYS RAY:N ALLA OVAT KASINOPELIT JA PELIAUTOMAATIT JA FINOTO OY VASTAA HEVOSURHEILUUN LIITTYVISTÄ PELEISTÄ, KUTEN TOTOSTA
- KYSEISET YHTIÖT OVAT YHDISTYNEET UUDEKSI RAHAPELIYHTIÖKSI, JONKA NIMEKSI TULI VEIKKAUS, VUODEN 2017 ALUSSA

Pöytäkirja & Muutokset, Määräykset, SuAME Seuran

## RAHAPELIEN SAATAVUUS

- VUONNA 2011 SUOMESSA ON OLLUT YLI 17 000 RAHAPELIAUTOMAATTIA, 43 RAVIRATAA JA VEIKKAUSPELEJÄ MYYTIIN YLI 3200 PISTEESSÄ. LISÄKSI MILTEI KAIKKIA RAHAPELIYHTEISÖN PELEJÄ PYSTYI PELAAMAAN MYÖS INTERNETISSÄ.
- VUONNA 2016 RAY:LLÄ ON OLLUT YHTEENSÄ NOIN 19 000 RAHA-AUTOMAATTIA NOIN 8400 SIIJOITUSPAIKASSA, LISÄKSI HEILLÄ ON OLLUT NOIN 70 PELIÄ OMASSA PELIALISSAAN. MYÖS RAVINTOLAKASINOPELEJÄ VOI PELATA MILTEI 300:SSA RAVINTOLASSA YMPÄRI SUOMEA.

Pöytäkirja & Muutokset, Määräykset, SuAME Seuran

## RAHAPELIEN YHTEISKUNNALLINEN HYÖTY?

- VEIKKAUKSEN TUOTOSTA KÄYTETÄÄN OSA TIETEEN, TAITEEN, URHEILUN JA NUORISOTYÖN HYVÄKSI, RAY:N TUOTTO KÄYTETÄÄN TERVEYTTÄ JA SOSIAALISTA HYVINVOINTIA EDISTÄVILLE JÄRJESTÖILLE SEKÄ SOTAVETERAANIEHYVÄKSI, JA FINOTON TUOTTOJA KÄYTETÄÄN HEVOSURHEILUN JA -KASVATUKSEN HYVÄKSI.
- ERILLISPÄÄTÖKSILLÄ VALTIONEUVOSTO MÄÄRÄÄ RAHAPELIVOITTOJA ERILAISIIIN RAHOITUSKOHTEISIIN TAI BUDJETIN YLEISKATTEESEEN
- JÄTTÄVÄTKÖ MYÖNTEISET RAHAPELIVIESTIT JA TOIMET RAHAPELIONGELMAN VARJOONSAA?

Pöytäkirja & Muutokset, Määräykset, SuAME Seuran

## RAHAPELAAMINEN OSANA SUOMALAISTA YHTEISKUNTAA

- ERONA EUROOPPALAISIN KÄYTÄNTÖIHIN SUOMESSA RAHAPELIKONEIDEN SJOITTELU JOKAPÄIVÄISEEN YMPÄRISTÖÖN ON ERIKOISTA, JA PELIMAHDOLLISUUDET OVAT LISÄÄNTYNEET PAITSI MÄÄRÄLTÄÄN MYÖS SAATAVUDELTAAN ESIMERKIKSI KAUPPOJEN AUKIOLOAIKOJEN PIDENNYYTYÄ TAI INTERNETIN KÄYTÖN YLEISTYTTYÄ.
- VUONNA 2015 78 PROSENTTIA SUOMALAISISTA ON PELANNUT RAHAPELEJÄ. TÄMÄ LUKU ON MÄÄRÄLTÄÄN NOIN 3,1 MILJOONAA SUOMALAISTA
- PELAAJISTA 46 PROSENTTIA PELASI VÄHINTÄÄN KERRAN VIIKOSSA, JA ENITEN PELAAVA 5 PROSENTTIA PELAA 50 PROSENTTIA TUOTOISTA.
- SUOMALAISTEN PELIYHTIÖIDEN TUOTTO ON YLI 4,5 MILJOONAA EUROA PÄIVÄSSÄ, MIKÄ TEKEE VUOSITASOLLA NOIN 1,7 MILJARDIA EUROA.

Pöytäkirja & Muutokset, Määräykset, SuAME Seuran

- VUONNA 2014 PELKÄSTÄÄN LOTTOA OLI PELATTU VEIKKAUKSEN VUOSIKERTOMUKSEN MUKAAN 431,1 MILJOONALLA EUROLLA, MIKÄ OLI LASKUA AIEMPIIN VUOSIIN
- SUOMEN TILASTOKESKUKSEN MUKAAN SUOMESSA ASUI VUODEN 2016 HEINÄKUUN LOPULLA 5 495 830 HENKEÄ. TÄSTÄ LASKETTUNA SUOMALAISET OVAT KÄYTTÄNEET VUOSITASOLLA NOIN 78,5€ / HENKILÖ LOTON PELAAMISEEN.
  - TOKI SAADAKSEMME TODELISEN EUROMÄÄRÄÄN SUOMEN VÄKILUVUSTA PITÄISI VÄHENTÄÄ LASTEN JA PELAAMATTOMIEN MÄÄRÄ, JOLLOIN HENKILÖN KÄYTTÄMÄ RAHASUMMA LUONNOLLISESTI KASVAISI SUUREMMAKSI.

Pöytäkirja & Muutokset, Määräykset, SuAME Seuran

- JOS ENITEN PELAAVA 5 PROSENTTIA PELAA 50 PROSENTTIA TUOTOISTA, JA JOS OLETAMME, ETTÄ KYSEINEN 5 PROSENTTIA ELI NOIN 155 000 HENKEÄ PELAA LOTTOA, TULOKSENA ON KESKIMÄÄRIN NOIN 1400€ PER HENKI VUOSITASOLLA PELKÄSTÄÄN LOTTOON.
- KOKONAISPELIMÄÄRÄÄN MENISI TÄLTÄ 5:LTÄ PROSENTTILTA KESKIMÄÄRIN NOIN 5500€ PER HENKI VUOSITASOLLA; SE ON NOIN 15 EUROA PÄIVÄSSÄ
- VUODEN 2015 KERÄTYN AINEISTON MUKAAN 3,3 PROSENTTIA SUOMALAISISTA 15 – 74-VUOTIAISTA KÄRSII ERILAISISTA RAHAPELIONGELMISTA

Pöytäkirja & Muutokset, Määräykset, SuAME Seuran

## RAHAPELIONGELMA JA RAHAPELIRIIPPUVUUS

- RAHAPELIONGELMAA EI TULISI HÄVETÄ, VAAN APUA TULISI HAKEA HETI, JOS EPÄILEE KÄRSIVÄNSÄ RAHAPELIONGELMISTA
- RAHAPELI- JA PÄIHDERIIPPUVUUS RINNASTETAAN USEIN YHTEEN, SILLÄ RIIPPUVUUSMEKANISMIT OVAT SAMANKALTAISET.
- RAHAPELIONGELMAA PIDETÄÄN RAHAPELIRIIPPUVUUTTA LIEVEMPÄNÄ TILANA.
- MOLEMMISSA TAPAUKSISSA ON OLEMASSA SAMOJA SEURANNANVAIKUTUKSIA, MUTTA RAHAPELIONGELMA EI TÄYTÄ KUITENKAAN RAHAPELIRIIPPUVUDELLE MÄÄRITELTYJÄ KRITEREERJÄ.
- MAAILMANTERVEYSJÄRJESTÖ WHO ON MÄÄRITELLYT DIAGNOSTISEN TERMIN RAHAPELIRIIPPUVUDELLE JA PELIHIMOLLE ICD- TAULUOKITUKSEEN. TERMI PELIHIMO ON ICD-10 JÄRJESTELMÄSSÄ HILITSEMISHAIRIOIDEN RYHMÄSSÄ
- MYÖS AMERIKKALAINEN PSYKIATRIAYHDISTYS ON TEHNYT TAULUOKITUKSEN DSM-5

Poti: Kallio & Moringo, Helsinki, SuAME Seisovani

## RAHAPELIONGELMAN SYNTY

- RAHAPELIONGELMAN SYNTYYN VAIKUTTAVAT PELAAAMISEEN LIITTYVÄT RAKENNE- JA TILANNETEKIJÄT, PELEJÄ YMPÄRÖIVÄT OLOSUHTEET SEKÄ PELAAJAN YKSILÖLLISET TEKIJÄT.
- RAKENNETEKIJÖIHIN KUULUVAT MM. PELIEN NOPEUS SEKÄ VOITTOSUHTEET. ESIMERKIKSI LOTOSSA PELIÄ MAHDOLLISET SAATAVA VOITTO ON HYVIN HOUKUTTELEVA JO ITSESSÄÄN ILMAN MUITA ULKOISIA TAI PELAAJAN SISÄISIÄ TEKIJÖITÄKIN.
- PELEJÄ YMPÄRÖIVIIN TEKIJÖIHIN VOIDAAN LUKEA ESIMERKIKSI RAHAPELAAAMISEN KULTTUURISET TEKIJÄT, KUTEN TAPA SUHTAUTUA PELAAAMISEEN.
- PELAAJAN YKSILÖLLISIIN TEKIJÖIHIN VOIDAAN LUKEA ESIMERKIKSI ALTIIVUS RIIPPUVUUKSIIN, OPPIMISKOKEMUKSET TAI VAIKKAPA USKOMUKSET PELEIHIN LIITTYEN.

Poti: Kallio & Moringo, Helsinki, SuAME Seisovani

PÄÄVOITON VOITTOSUHDE	
<b>ARPAPELIT:</b>	
CASINO	1 : 666 666
CASINO GOLD	1 : 333 333
ÄSSÄ	1 : 600 000
ONNENSANAT	1 : 1 000 000
ONNENSANAT+	1 : 500 000
LUONTO	1 : 333 333
BREIKI	1 : 333 333
JÄLOKIVI	1 : 333 333
LAIVANUPOTUS	1 : 250 000
MASSI	1 : 833 333
EURO	1 : 60 000
FLUKI	1 : 500 000
<b>ARVONTAPELIT:</b>	
LOTTO	1 : 15 380 937
VIKING LOTTO	1 : 12 271 512
JOKERI	1 : 10 000 000
EUROJACKPOT	1 : 95 944 200
KENO	1 : 2 247 180

- KUTEN TAULUKOSTA ON NÄHTÄVISSÄ, PÄÄVOITON MAHDOLLISUUS ON HYVIN PIENI; MUTTA SE ON SILTI OLEMASSA. SUURIN OSA PELAAJISTA YMMÄRTÄÄ, KUINKA VÄHÄINEN VOITON MAHDOLLISUUS ON, MUTTA KUITENKIN ON IHMISIÄ, JOTKA EIVÄT KYKENE TÄTÄ HAHMOTTAMAAN
- RAHAPELIONGELMA ALKAA USEIN VOITTOKOKEMUKSESTA, VOITTOKOKEMUS TUOTTAA PELAAJALLE PAITSI MIEHYKÄÄ MYÖS JONKINASTEISTA RAHALLISTA HYÖTYÄ, JOKA PUOLESTAAN ANTAA PERUSTELUT SILLE, MIKSI PELAAMINEN KANNATTAA.
- VOITTOKOKEMUS JOHDATTAA PELAAJAN PELIONGELMAN TIELE SIINÄ VAIHEESSA, KUIN SAMALAISET KOKEMUSTA ALETAAN JAHDATA YHÄ UUELLEEN.

Poti: Kallio & Moringo, Helsinki, SuAME Seisovani

- RAHAPELAAAMISEEN LIITTYVÄT VAHVASTI MYÖS PELAAJAN OMAT USKOMUKSET JA HARHALUULOT PELIÄ JA PELAAAMISESTA
- NÄITÄ OVAT ESIMERKIKSI:
  - MUUTAMAN HÄVIÖN JÄLKEEN VOITTOMAHDOLLISUDET KASVAVAT
  - PELEISSÄ JOKO EI OLE KAAVAA JOLLOIN PELI TOIIMI SATTUMALLA, TAI PELISSÄ ON JONKINLAINEN KAAVA JOLLOIN SATTUMAA EI OLE JA PELI ON ENNUSTETTAVISSA
  - JOS ERILAISET TALISMAANIT TAI VEDONLYÖNTITAVAT NÄYTTÄISIVÄT TOIMIVAN, NE MYÖS OIKEASTI TOIMIVAT
  - JOS JOKIN TIETTY NUMERO TAI KUVIO TOISTUJU USEIN, KYSEESSÄ ON JONKINLAINEN PELIN ESIASETUS, JOLLOIN PELI ON ENNUSTETTAVISSA

Poti: Kallio & Moringo, Helsinki, SuAME Seisovani

## PELIRIIPPUVUUDEN KIERRE JA SEN ONGELMAT

- RAHAPELIKIERRE SYNTYY VÄHITELLEN. PELAAJA PYRKII USEIN RATKAISEMAAN PELIONGELMANSA PELAAamalla LISÄÄ.
- PELAAMINEN ALKAA VIEDÄ YHÄ ENEMMÄN AIKAA JA RAHAA, MIKÄ PUOLESTAAN AIHEUTTAA PELAAJALLE SOSIAALISIA, TALOUDELLISIA JA PSYKKISIA ONGELMIA.
- PELAAJA ALKAA TOISTAA KÄYTTÄYTYMISMALLIAAN, MIKÄ PUOLESTAAN JOHTAA RAHAPELIKIERTEESEEN.
- PELIONGELMAA EI KUITENKAAN SAISI MÄÄRITELÄ SIITÄ JOHTUVIEN HAITTOJEN PERUSTEELLA, SILLÄ JOKAINEN PELAAJA ON YKSILÖ EIVÄTKÄ KAIKKI ONGELMAPELAAJAT KÄRSI KAIKISTA RAHAPELIEN TUOTTAMISTA ONGELMISTA.

Poti: Kallio & Moringo, Helsinki, SuAME Seisovani

## SOSIAALISIA ONGELMAT

- RAHAPELAAAMISEN KIERRE VAIKUTTAA PELAAJAN ELÄMÄÄN NEGATIIVISESTI, MIKÄ PUOLESTAAN JOHTAA USEIN ONGELMIIN LAHEISTEN KANSSA.
- PELAAJAT ALKAVAT VALEHDELLA SALATAKSEEN PELAAAMISENSA, PELAAMINEN SAATTAA SYRJÄYTTÄÄ TUNTEITA JA VIEDÄ AIKAA LAHEISILTÄ, JA VALHEET HAURASTUTTAVAT PELAAJAN SOSIAALISIA SUHTEITA
- PELAAJAN LAHEISILLA EI VÄLTÄMÄTTÄ OLE MITÄÄN TIEtoa PELAAJAN RAHAPELIKIERTEESTÄ ENNEN KUIN PELAAJA TIPAHTAA POHJALLE. SITÄ ENNEN PELAAMINEN ON JO SAATTANUT TEHDÄ VALTAISAA TUHOA PELAAJAN SOSIAALISISSA SUHTEISSA

Poti: Kallio & Moringo, Helsinki, SuAME Seisovani

## TALOUDELLISET ONGELMAT

- TALOUDELLISET HAITAT OVAT KENTIES YLEISIMMIN TUNNETTUJA PELIKIERTEEN ONGELMIA; ON KUITENKIN TÄRKEÄÄ MUISTAA, ETTEI KAIKILLA PELIKIERTEESSÄ OLEVILLA OLE VÄLTÄMÄTTÄ TALOUDELLISIA ONGELMIA
- VELKAANTUMINEN ALKAA PIKKUHILJAA, PIENISTÄ VIPPEISTÄ JA LAINOISTA. PELAAJA EI VÄLTÄMÄTTÄ VIELÄ TÄSSÄ VAIHEESSA PELAA SUURILLA PANOIKSILLA, VAAN PANOKSET OVAT SUHTEESSA PELAAJAN TULOIHIN.
- PIENET LAINAT KUITENKIN MUODOSTAVAT SUUREMMAN VELAN KUIN PELAAJA EDES HUOMAA, JA LOPULTA PELAAJALLA ON SUURI VELKA MAKSETTAVANAAN. TÄSSÄ VAIHEESSA PELAAJA TARVITSEE ISOMPAA LAINAA, JOLLA MAKSAA PIENET VELAT POIS; KIERRE SYNTYY USEIN JUURI TÄSSÄ VAIHEESSA
- LOPPULOKSENA VOI OLLA TODELLA KORKEIDEN SUMMIEN VELKATAAKKA JA LUOTTOTIETOJEN MENETYS, JOSKUS JOPA VANKEUSRANGAISTUS ON MAHDOLLINEN, JOS PELAAAMISEEN KÄYTETYT VARAT ON HANKITTU LAITTOASTI.

Poti: Kallio & Moringo, Helsinki, SuAME Seisovani

## PSYKKISET ONGELMAT

- PELAAJALLA VOI OLLA USEITA PSYKKISIA ONGELMIA. PELIEN PELAAMINEN TUO MYÖNTEISIA TUNTEITA, MUTTA MYÖS AHDISTUSTA, HÄPEÄÄ JA MASENNUSTA. TÄSTÄ SYYSTÄ PELIEN PELAAAMISEEN LIITTYVÄT USEIN RAJUTKIN MIELELVAIHEITUT.
- PELIEN PELAAAMATTOMUUS VOI AIHEUTTAA PELAAJALLE VIEROITUSOIREITA, JOTKA OVAT RINNASTETTAVISSA PÄIHDEONGELMAISEN TUNTEMIIN VIEROITUSOIREISIIN, VAIKKA PELAAAMISEEN EI LIITYKÄÄN AINEIDEN KÄYTTÖÄ.
- PELAAAMISEN ODOTTAMINEN LUO LEVOTOMUUTTA, JOPA MAANISUUTTA, JA PELAAAMISEN JÄLKEEN PELAAJA TUNTEE MASENNUSTA, AHDISTUSTA JA JOSKUS JOPA LAMAANNUSTA.
- PELAAJAN ITSETUNTO JA MINÄKUVA VÄÄRISTYVÄT, JA PELAAMINEN SAATTAA JOHTAA ITSEHUOISUUTEEN.
- SILTI PELAAMINEN SAATTAA JATKUA VIELÄ PITKÄÄN, VAIKKA PSYKKINEN JAKSAMINEN ON JO PELAAJALTA LOPPUNUT.

Poti: Kallio & Moringo, Helsinki, SuAME Seisovani

## RAHAPELIONGELMAN TUNNISTAMINEN

- RAHAPELIONGELMAT OVAT YLEISIÄ, MUTTA NE JÄÄVÄT USEIN HOITAMATTA, KOSKA RAHAPELIONGELMAA PIDETÄÄN VAIKEASTI HAVAITTAVANA.
- SYYNÄ TÄLLE ON SE, ETTÄ RIIPPUVUUTTA EI TUNNISTETA JA SIITÄ KÄRSIVÄT HÄPEÄVÄT RAHAPELIONGELMAA. ONGELMAPELAAJA EI TÄSTÄ SYYSTÄ PUHU ASIASTA LÄHEISILLE, EIKA SITÄ YLEISESTIKÄÄN PIDETÄ ONGELMANA SAMALLA TAVALLA, KUIN ESIMERKIKSI ALKOHOLI- TAI PÄIHDEONGELMIA. ONGELMA TODETAAAN MYÖS YLEENSÄ LIIAN MYÖHÄÄN
- RAHAPELIONGELMAT EIVÄT OLE AINOASTAAN TÄYSIKÄISTEN ONGELMA. SUOMESSA (2013) TEHDYN TUTKIMUKSEN MUKAAN 4,8:LLÄ PROSENTILLA SEITSEMÄSLUOKKALAISISTA OLI RAHAPELIONGELMA.
- RAHAPELIONGELMAN TUNNISTAMISEEN ON KEHITETTY ERILAISIA TYÖKALUJA, JOIDEN AVULLA VOIDAAN KARTOITTA MAHDOLLISTA RAHAPELIONGELMAA.

Pohj: Kallonen & Moisander, Moilanen, SuAME, Sosionomi

## PELIONGELMAN PUHEEKSI OTTAMINEN

- PELAAJISEN PUHEEKSI OTTAMINEN VOI TUNTUA VAIKEALTA, MUTTA YLEENSÄ SE KUITENKIN KANNATTAA. JOS ASIAN PUHEEKSI OTTAMINEN TUNTUU VAIKEALTA, ON MAHDOLLISTA PYYTTÄÄ TUKEA JA NEUVOJA ESIMERKIKSI PELUURISTA.
- PELUURI ON VALTAKUNNALLINEN RAHAPELIONGELMIIN KESKITTYNYT ORGANISAATIO, JOKA NEUVOO IHMISIÄ PUHELIMITSE SEKÄ INTERNET-SIVUSTON KAUTTA
- MYÖS KRIISIKESKUKSILTA ON MAHDOLLISTA VARATA AIKA, JOLLOIN SEKÄ PELAAJAN ETTÄ LÄHEISEN ON MAHDOLLISTA SAADA AMMATIHENKILÖILTÄ APUA PUHEEKSIOTTOON SEKÄ KOKO TILANTEESEEN.

Pohj: Kallonen & Moisander, Moilanen, SuAME, Sosionomi

## LÄHEISEN TUNTEET PELIONGELMAN PALJASTUESSA

- ON NORMAALIA REAGOIDA VOIMAKKAASTI, JOS SAA YLLÄTTÄEN TIETÄÄ LÄHEISEN RAHAPELIONGELMASTA TAI VELOISTA.
- RAHAPELIONGELMISTA SALALEMINEN, VALEHTELEMINEN JA MAHDOLLISTEN PELIVELKOJEN MÄÄRÄ VOIVAT JÄRKYTTÄÄ LÄHEISTÄ. TILANNE VOI JOHTAA KRIISIN.
- LÄHEISEN SAAMA TIETO VOI AIHEUITAA TUNTEIDEN PINTAAN NOUSEMISEN.
  - PÄÄLLIMMÄISIÄ AJATUKSIA VOIVAT OLLA VIHÄ, PELKO, EPÄTOIVO, AUTTAMISEN HALU JA MAHDOLLESTI HELPOTUKSEN TUNNE SIITÄ, ETTÄ ONGELMA ON VIHDOIN TULLU ILMII.
  - TOISSIJAINA AJATUKSINA VOI HERÄTÄ HUOLI TOIEMMENTULOSTA JA MAHDOLLESTESA KODIN MENETTÄMISESTÄ.
- KRIISI JAETAAN NELJÄÄN ERI VAIHEESEEN; SHOKKIVAIHE, REAKTIOVAIHE, TYÖSTÄMIS- JA KASITTELYVAIHE JA UUELLEENSUUNTAUTUMISEN VAIHE. JOKAISELLA VAIHEELLA ON OMAT ERIKOISPIIRTEENSÄ, JOTKA TÄHTÄÄVÄT TILANTEEN NORMALISOITUMISEEN

Pohj: Kallonen & Moisander, Moilanen, SuAME, Sosionomi

## PELIONGELMAN HOITO

- SOSIAALI- JA TERVEYDENHUOLLON PALVELUT OVAT KESKEISESSÄ ROOLISSA PELIONGELMIEN VARHAISESSA TUNNISTAMISESSA, PUHEEKSI OTTAMISEN SEKÄ HOITOON OHJAUKSEN KANNALTA.
- VARHAISELLA HOIDOLLA ON MAHDOLLISTA ESTÄÄ PELAAJISEN MONIA HAITTOJA.
- VARHAISELLA HOIDOLLA ON MYÖS MAHDOLLISTA VÄHENTÄÄ PELIONGELMIEN VAKAVUUTTA SEKÄ HELPOTTAA MAHDOLLISTA TULEVAAN HOITOPROSESSIA

Pohj: Kallonen & Moisander, Moilanen, SuAME, Sosionomi

- RAHAPELIONGELMIIN ERIKOISTUNEIDEN TUKE- JA NEUVONTAPALVELUIDEN PUOLELLA APUA ON SAATAVISSA MM. OMA-APUMATERIAALEISTA (RAIPE-RAHAPELIPÄIVÄKIRJA, ITSEARVIOINTIVÄLINEET, PELILOKI), OHJAUS- JA NEUVONTAPALVELUISTA (ENEUVONTA, AUTTAVA PUHELIN JA KASVOKKAINEN TUKE), VERTAISTUESTA (VALTTI-KESKUSTELUFOORUMI, TUULETIN-VERTAISRYHMÄT, NIMETTÖMÄT PELURIT (GA) -RYHMÄT JA PEIRAJATON-RYHMÄT) SEKÄ PALVELUJA JA TIETOA JAKAVISTA INTERNET-SIVUSTOISTA

Pohj: Kallonen & Moisander, Moilanen, SuAME, Sosionomi



- [HTTPS://WWW.WEBROPOLSURVEYS.COM/S/EF4AFAB824944F70.PAR](https://www.webropolsurveys.com/S/EF4AFAB824944F70.PAR)

- KIITOS OSALLISTUMISESTASI!

Pohj: Kallonen & Moisander, Moilanen, SuAME, Sosionomi

## RAHAPELIONGELMIEN ENNALTAEHKÄISY

- RAHAPELIONGELMIEN ENNALTAEHKÄISYSSÄ NOPEA PUHEEKSI OTTAMINEN SAATTAÄ OLLA RIITTÄVÄ TOIMENPIDE SAAMAAN HENKILÖN HAVAHTUMAAN JA ESTÄMÄÄN ONGELMIEN KEHITTYMISEN
- RAHAPELIONGELMIA ESIINTYY ERITYISESTI SELLAISISSA AMMATIRYHMISSÄ, JOISSA OLLAAN TEKEMISSÄ RAHAN KANSSA, MATKUSTELLAAN PALJON SEKÄ ESIMERKIKSI YÖVUOROISSA, JOLLOIN VOI OLLA VÄHEMMÄN TYÖTEHTÄVIÄ JA ENEMMÄN LUPPOAIKAA RAHAPELAAAMISEEN.
- PELIHAIITTOJA VOIDAAN EHKÄISTÄ YLEISESTI KOHDISTAMALLA NIITÄ VÄESTÖLLE TAI RISKIRYHMILLE. PARHAIMPIIN TULOKSIIN PÄÄSTÄÄN, KUN TEHDÄÄN PITKÄJÄNTEISTÄ TYÖTÄ JA TARJOTAAN USEITA TOISAAN TUKEVIA TOIMENPITEITÄ.

Pohj: Kallonen & Moisander, Moilanen, SuAME, Sosionomi

- LÄHEISEN VOI OLLA VAIKEA OTTAA PUHEEKSI PELAAJASTA JA SITÄ KOSKEVIA ASIOITA, MIKÄLI AIKAISEMMAT YRITYKSET OVAT JOHTANEET RIITOIHIN.
- ENNEN PUHEEKSI OTTAMISTA ON HYVÄ MIETTÄÄ ETUKÄTEEN, MITEN ASIA VOITAISIIN OTTAA ESILLE JA TARPEEN VAATIESSA PYYTTÄÄ TUKEA SEKÄ NEUVOJA JOITAIN ULKOPUOLISELTA.
- PELAAJISEN PALJASTUESSA YLLÄTTÄEN, LÄHEISEN TULISI ENSIN RAUHOTTUA JA ETSIÄ ITSELLEEN APUA, JOTTA AJATUKSET SELKIITYSIVÄT.
- ETUKÄTEEN ON MAHDOTONTA TIETÄÄ, KUINKA PELAAJA SUHTAUTUU TILANTEESEEN. ON MAHDOLLISTA, ETTÄ PELAAJA EI HALUA PUHUA ASIASTA, PUOLUSTEELE PELAAJASTAAN TAI SYYTTÄÄ MUITA PELAAJISESTAAN. TOISAALTA ASIAN PUHEEKSI OTTAMINEN JA TILANTEEN KOHTAAMINEN VOI HELPOTTAA PELAAJAA.

Pohj: Kallonen & Moisander, Moilanen, SuAME, Sosionomi

## LÄHTEET

- TÄMÄ ESITYS ON TEHTY OSANA AMMATTIKORKEAKOULUN OPINNÄYTETYÖTÄ. TARKEMMAT LÄHDEINEISTOT LÖYTYVÄT KYSEISESTÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ
- KALLINEN & MOISANDER. 2017. PELAAJISEN ILO JA TUSKA. SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU, SOSIAALI- JA TERVEYSALA, SOSIONOMI (AMK).

Pohj: Kallonen & Moisander, Moilanen, SuAME, Sosionomi

## LIITE 2. Kyselylomake

### Pelaamisen ilo ja tuska

Kiitos osallistumisestasi luenrollemme! Toivoisimme, että vastaisit lyhyeen kyselyyn luentomme pohjalta. Palautteesi on meille tärkeä.

#### 1. Koitko esityksen olevan

Hyvä  Kohtalainen  Huono

#### 2. Oliko esityksestä mielestäsi hyötyä?

Kyllä  Ei  En osaa sanoa

#### 3. Vaikuttiko esitys omaan näkemykseesi rahapeleistä, rahapelaamisesta ja rahapeliongelmista?

Kyllä  Ei  En osaa sanoa

#### 4. Toivoisitko, että rahapelaamisesta ja peliongelmista kerrotaisiin enemmän myös tulevaisuudessa?

Kyllä  Ei  En osaa sanoa

#### 5. Jos vastasit kysymykseen 4 kyllä, millä lailla toivoisit saavasi lisätietoa? Voit valita useamman vaihtoehdon.

- Koululta
- Sosiaali- ja terveydenhuollolta
- Kokemusasiantuntijalta
- Verkosta
- Kirjoista
- Jostain muualta

Lähetä