

Opinnäytetyö (AMK)

Sosionomi

2019

Catarina Heinonen

IKÄÄNTYNEIDEN RAHAPELAAMINEN SUOMESSA

TURKU AMK 
TURKU UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES

Catarina Heinonen

IKÄÄNTYNEIDEN RAHAPELAAMINEN SUOMESSA

Suomalaiset ovat yksi maailman kärkikansoista rahapelaamisen määrässä mitattuna. Ikääntyneiden on todettu olevan erityisen alttiita rahapelaamiselle ja haavoittuvaisempia sen haitoille. Vaikka suomalaisten rahapelaamista tutkitaan säännöllisesti, erityisesti suomalaisten ikääntyneiden rahapelaamista on selvitetty vähäisemmin. Tämän tutkielman tavoitteina ja tutkimustehtävinä on selvittää, mitä suomalaisten ikääntyneiden rahapelaaminen on, ja millaista heidän rahapelaamisensa on verrattuna muihin ikäryhmiin.

Rahapelit ovat Suomessa läsnä kaikkialla: Internet-kasinoiden ohella rahapelejä voi pelata esimerkiksi päivittäistavarakaupoissa ja pelisaleissa. Erilaisia rahapelaamisen muotoja on useita erilaisia. Vihreitä, vähemmän haittoja aiheuttavia rahapelejä ovat hidastempoiset arvontapelit, kuten Lotto ja raaputusarvat. Punaisia, erityistä haittaa aiheuttavia pelejä ovat raha-automaattipelit, pöytäpelit ja vedonlyönti.

Tutkimusmenetelmänä on käytetty kuvailevaa kirjallisuuskatsausta. Tutkimustehtäviä on selvitetty aikaisempien määrällisten ja laadullisten tutkimusten sekä aiheeseen liittyvän kirjallisuuden perusteella. Selvityksessä havaittiin, että ikääntyneet ovat alttiimpia rahapelaamiselle lisääntyneen vapaa-ajan, yksinäisyyden sekä terveydentilan vuoksi. Alentunut tulotaso tekee heistä haavoittuvampia rahapelaamisen haitoille. Muihin ikäryhmiin verrattuna ikääntyneiden rahapelaaminen ei ole niin yleistä kuin muilla ikäryhmillä, mutta ne ikääntyneet, jotka pelaavat, pelaavat muita ikäryhmiä useammin ja suuremmilla summilla. Ikääntyneet pelaavat eniten arvontapelejä ja raha-automaattipelejä, Internetissä he pelaavat vähäisesti. Rahapeliongelmia heillä on vähemmän kuin muilla ikäryhmillä.

Ikääntyneiden rahapelaamiseen tulee kiinnittää jatkossakin huomioita, sillä heidän rahapelaamisensa on kasvussa, ja toisaalta on oletettavaa, että varsinkin Internet-kasinoilla pelaaminen voi kasvaa merkittävästi. Ikääntyneet edustavat yhä suurempaa osaa Suomen väestöstä, joten yksilötason haittojen ohella myös yhteiskunnalliset haitat voivat olla merkittäviä.

ASIASANAT:

rahapelit, rahapelaaminen, suomalaiset, ikääntyneet, ikäihmiset, seniorit

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Social Services

2019 | 46 pages, 0 pages in appendices

Catarina Heinonen

GAMBLING BY THE ELDERLY IN FINLAND

The Finnish are among the top nationalities in gambling per capita. The elderly are found out to be vulnerable to problem gambling. Even though gambling by the Finnish has been studied periodically, specifically gambling by the Finnish elderly has been examined a lot less. The goal of this study is to determine, what kind of gamblers the elderly are, and how does their gambling compare to other age groups.

Gambling and slot machines are available throughout Finland: in addition to Internet casinos, gambling can be done for example in grocery stores and gambling halls. There are also many forms of gambling. Green games having fewer addictive features such as lottery games and scratch cards. Red games having more addictive features such as slot machines, table games and betting.

Research methods include literature review, existing quantitative and qualitative studies and related literature are used as the source material. It was found out, that the elderly are more vulnerable to gambling due to increased spare time, loneliness and health issues. Decreased income makes them more vulnerable to problem effects of gambling. Compared to other age groups, gambling is not so common in the elderly as other groups, but those of the elderly who gamble, gamble more often and with bigger sums than other groups. The elderly consume mostly lottery games and slot machines, they gamble less in Internet. There are fewer problem gamblers in the elderly than in other groups.

Gambling by the elderly should be examined in the future, as their gambling is on the rise, and it is assumed, that especially gambling at the Internet casinos might gain popularity. The elderly are a growing share of the Finnish population, so in addition to personal gambling problems effects at societal level might be significant.

KEYWORDS:

gambling, Finnish, elderly, seniors

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	5
2 RAHAPELAAMINEN SUOMESSA	8
2.1 Arpajaislaki ja rahapelijärjestelmä	8
2.2 Rahapelaamisen muodot	12
2.3 Rahapelaamisen hyödyt ja haitat	18
2.4 Rahapeliriippuvuus	19
2.5 Palvelujärjestelmä	22
3 KIRJALLISUUSKATSAUS	24
3.1 Tutkimustehtävät	24
3.2 Tutkimusmenetelmä	24
3.3 Tutkimuksen toteutus ja tutkimusaineistot	25
4 SUOMALAISTEN IKÄÄNTYNEIDEN RAHAPELAAMINEN	30
4.1 Ikääntynyt rahapelaajana	30
4.2 Ikääntyneiden rahapelaaminen muihin ikäryhmiin verrattuna	32
4.3 Tulosten yhteenveto	37
5 POHDINTA	39
5.1 Tutkimustehtävien tulokset	39
5.2 Suomalaisten rahapelaaminen	40
5.3 Luotettavuus	42
LÄHTEET	44

1 JOHDANTO

Suomalaiset häviävät rahapeleihin henkilöä kohden neljänneksi eniten maailmassa ja toiseksi eniten Euroopassa (Economist 2017). Liiallinen rahapelaaminen, eli ongelmapelaaminen voi aiheuttaa merkittäviä taloudellisia, sosiaalisia, psyykkisiä ja fyysisiä ongelmia sekä yksilön että hänen läheistensä tasolla. Ikääntyneiden on todettu olevan erityisen haavoittuvassa asemassa rahapeliongelmiensa ja -riippuvuuksien osalta esimerkiksi yksinäisyyden vuoksi. Suomalaisen väestön vanheneminen sekä edellä mainitut seikat voivat tulevaisuudessa aiheuttaa suuria haasteita myös yhteiskunnallisella tasolla.

Tämän tutkielman tavoitteena on selvittää, millaisia rahapelaajia suomalaiset ikääntyneet ovat, ja millaista heidän rahapelaamisensa on muihin ikäryhmiin verrattuna. Yleisenä mielikuvana on, että ikääntyneet pelaavat rahapelejä runsaasti, mikä perustuu siihen, että ikääntyneitä on usein pelaamassa esimerkiksi päivittäistavarakauppojen raha-automaattipelejä. Myös tämän mielikuvan todenperäisyys on tarkoitus selvittää. Lisäksi pohditaan suomalaisten rahapelaamista yleisellä tasolla. Tavoitteena on myös herättää keskustelua ja tuoda ikääntyneiden rahapelaamiseen liittyvät ongelmat ja haasteet paremmin esille, sekä lisätä esimerkiksi ikääntyneiden parissa työskentelevän hoito- ja muun henkilöstön osaamista ja tietämystä ikääntyneiden rahapelaamisesta. Tämä aihe ja tutkimustehtävät on valittu erityisesti tutkielman toimeksiantajan ja tekijän oman kiinnostuksen, sekä tekijän aiemman työkokemuksen (vanhustenhoidossa) perusteella, mutta myös aiheen yhteiskunnallisen merkityksen vuoksi. Yhtenä syynä aiheen valintaan on myös se, että suomalaisten ikääntyneiden rahapelaamiseen keskittyvää materiaalia on melko vähäisesti, vaikka suomalaisten rahapelaamista on jo arpa-jaislain tutkimusvelvoitteen vuoksi tutkittukin säännöllisesti.

Tutkielmaa on rajattu siten, että tässä yhteydessä rahapeleillä tarkoitetaan nimenomaan satunnaisuuteen perustuvia pelejä, joissa päätavoitteena on rahallisen voiton saaminen. Rahapeleistä käytetään joskus myös nimitystä uhkapelit, tähän määrittelyyn palataan vielä tarkemmin seuraavassa pääluvussa. Erilaiset rahalla pelattavat viihdepelit eivät ole siis oleellisia tämän tutkimuksen näkökulmasta, jo senkin vuoksi, että näiden viihdepelien kohderyhmänä ovat usein nuoremmat ikäryhmät.

Tutkielma toteutetaan kuvailevana kirjallisuuskatsauksena, jonka pääasiallisina aineistoina ja lähdemateriaalina käytetään olemassa olevia määrällisiä ja laadullisia tutkimuksia suomalaisten rahapelaamiseen liittyen, aiheeseen liittyvää kirjallisuutta sekä muita

ajankohtaisia aineistoja. Suomalaisten rahapelaamista käsitteleviä aineistoja on saatavissa hyvin, mutta erityisesti suomalaisten ikääntyneiden rahapelaamiseen keskittyviä aineistoja on saatavissa melko vähäisesti. Sen sijaan ulkomaista lähdemateriaalia ikääntyneiden rahapelaamiseen liittyen on saatavissa runsaasti.

Tutkielma on jaettu viiteen pääluokkaan, joista tämä ensimmäinen on tutkimuksen johdanto. Toisessa pääluvussa käsitellään tutkimuksen taustateoriaa, eli siinä kerrotaan tarkemmin rahapeleistä ja rahapelaamisesta erityisesti Suomessa sekä rahapeliriippuvuudesta. Kolmannessa pääluvussa kuvaillaan tarkemmin tutkimustehtävät ja käytetty tutkimusmenetelmä, eli kuvaileva kirjallisuuskatsaus. Lisäksi esitellään myös tutkimuksen toteutusprosessia. Neljäs pääluku sisältää tutkielman kannalta oleelliset tiedot, eli siinä esitellään tutkimustehtävien analyysi lähdemateriaalin perusteella sekä tulokset. Lopuksi viidennessä pääluvussa kerrataan tutkielman oleelliset havainnot ja johtopäätökset, pohditaan niiden syitä ja seurauksia sekä arvioidaan tutkielman onnistumista ja jatkotutkimusmahdollisuuksia.

Tutkielman toimeksiantajana on A-klinikkasäätiö; peliongelmiin ehkäisy ja hoito ovat oleellinen osa A-klinikkasäätiön palvelutarjontaa, joten tutkielman tavoitteena on tuottaa mahdollisimman ajantasaiseen lähdemateriaaliin perustuvaa tietoa ikääntyneiden rahapelaamisesta toimeksiantajan käyttöön. A-klinikkasäätiö on vuonna 1955 perustettu juridisesti yksityinen ja voittoa tavoittelematon järjestö ja palveluntuottaja, joka tunnetaan erityisesti päihdetyön osaamisestaan. (A-klinikkasäätiö 2019a.) A-klinikkasäätiö määrittelee strategiassaan toimintansa tarkoituksiksi ehkäistä ja vähentää päihdeongelmia ja muita psykososiaalisia ongelmia tuottamalla päihdehuollon ja muita sosiaali- ja terveydenhuollon asiantuntijapalveluja valtakunnallisesti, alueellisesti ja paikallisesti. A-klinikkasäätiö kehittää päihde- ja mielenterveystyötä, harjoittaa tutkimusta, tarjoaa laajan valikoiman sähköisiä palveluita ja julkaisee päihdetyön erikoislehteä *Tiimiä*. (A-klinikkasäätiö 2019b; 2019c.)

A-klinikkasäätiö omistaa vuonna 2016 perustetun A-klinikka Oy:n, joka tarjoaa laadukkaita päihde- ja mielenterveyspalveluja. A-klinikkasäätiön palvelutuotanto siirtyi A-klinikka Oy:hyn vuoden 2018 alussa. A-klinikkasäätiö toimii valtakunnallisesti, ja sillä on toimipaikkoja useilla eri paikkakunnilla. Vuonna 2018 koko konsernin palveluksessa oli 520 työntekijää. (A-klinikkasäätiö 2019a.)

A-klinikkasäätiöllä on strategiassaan kehitysohjelma pelihaittoihin liittyen, jonka tarkoituksena on lisätä tietoa rahapelaamisen riskitekijöistä ja haitoista. Kehitysohjelman tavoitteena on parantaa alueellista tasa-arvoa hoito- ja tukipalvelujen suhteen tarjoamalla ongelmallisesti pelaaville, heidän läheisilleen ja sote-ammattilaisille sähköisiä tieto- ja tukipalveluja. (A-klinikkasäätiö 2019d.) A-klinikkasäätiö tuottaa omia tieto- ja tukipalveluja sekä Peluuri-palvelua yhdessä Sininauhaliiton kanssa. A-klinikkasäätiö on myös Helsingissä toimivan Peliklinikan kumppani. A-klinikkasäätiö ylläpitää myös Päihdelinkki-verkkopalvelua, jossa on aineistoja ongelmapelaamiseen liittyen. (A-klinikkasäätiö 2019d.)

2 RAHAPELAAMINEN SUOMESSA

Tässä pääluvussa kuvaillaan rahapelaamisen tilannetta Suomessa, sekä keskeisimpiä siihen vaikuttavia tekijöitä, kuten arpajaislakia sekä suomalaista rahapelijärjestelmää. Lisäksi esitellään Suomessa pelattavissa olevia rahapelaamisen muotoja ja kerrotaan rahapelaamisen hyödyistä sekä haitoista, ja rahapeliriippuvuudesta.

2.1 Arpajaislaki ja rahapelijärjestelmä

Arpajaislaissa (23.11.2001/1047) säädetään arpajaisten ja rahapeliin toimeenpanosta, toimeenpanon valvonnasta, tuottojen tilittämisestä ja käyttötarkoituksista sekä tuottojen käytön valvonnasta kaiken Suomessa tapahtuvan tai Suomeen välitettävän arpajaistoiminnan ja rahapelaamisen osalta, riippumatta siitä, onko toimeenpanija muualla kuin Suomessa. Poliisihallitus vastaa arpajaisten ja rahapeliin toimeenpanon sekä markkinoinnin valvonnasta. Arpajaislaissa on säädetty rahapeliin yleiseksi alaikärajaksi 18 vuotta. (Järvinen-Tassopoulos 2018, 12-13, 26.)

Arpajaislaissa määritellään rahapelit eräänä arpajaisten muotona. Arpajaisilla tarkoitetaan vastikkeellista toimintaa, jossa osallistuja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahanarvoisen voiton. Rahapelit taas ovat arpajaisten muoto, jossa pelaaja voi voittaa rahaa. Lisäksi rikoslaisissa (19.12.1889/39) määritellään uhkapeli arpajaisten ja rahapeliin erikoistapauksena, joissa mahdollinen häviö on epäsuhteessa osallistujan maksukykyyn. Arkikielessä rahapeli ja uhkapeli sekoittuvat usein keskenään. Tässä tutkielmassa termillä rahapeli viitataan nimenomaan arpajaislain mukaiseen määritelmään, eli arpajaisiin, joissa pelaaja voi voittaa rahaa. Termillä rahapelaaminen viitataan kaikkien rahapeliin yhteydessä ja ympärillä tapahtuvaan toimintaan. (Alho ym. 2015, 35.)

Rahapelaaminen on vahvasti säänneltyä käytännössä kaikkialla maailmassa. Syynä tähän on yleisesti rahapelaamisesta saatavat huomattavat tuotot, mutta myös sen aiheuttamat haitat. Lisäksi valvomattomaan tai sääntelemättömään uhkapelimarkkinaan voi liittyä rikollista toimintaa, kuten rahanpesua. Rahapelaamista sääntelee yleensä toimivalta, eli valtio tai muu hallintoalue. Sääntelyn tarkoituksena on yleisesti rehellinen, eettinen ja turvallinen rahapeliin toiminta. (Järvinen-Tassopoulos 2018, 25.)

Sääntelyä on toteutettu käytännössä yleensä monopoli- eli yksinoikeusjärjestelmillä, lisenssijärjestelmillä sekä kieltämällä rahapelaaminen kokonaan. Myös yhdistelmiä kolmesta edellä mainitusta esiintyy. Monopolijärjestelmässä rahapelien toimeenpano on tavallisesti valtuutettu joillekin tietyille, yleensä valtion kokoaan tai osittain omistamille, toimijoille. Lisenssijärjestelmissä eri toimijat, myös kokonaan yksityisomisteiset, voivat hakea toimivallalta lisenssiä, eli lupaa rahapelaamisen toimeenpanoon. Yleensä lisenssiin liittyy kiinteitä tai muuttuvia, veronluonteisia, maksuja toimijalta lisenssin myöntäneelle taholle. Myös yhdistelmiä edellisistä järjestelmistä esiintyy: esimerkiksi Puolassa eri toimijat voivat lisenssijärjestelmän puitteissa toimeenpanna urheiluedonlyöntiä, kun taas raha-automaattipelien ja kasino- eli pöytäpelien toimeenpano on valtionyhtiön vastuulla. Erilaiset pelimuodot esitellään tarkemmin tulevaisuuden alaluvuissa.

Suomessa on käytössä monopolijärjestelmä, jossa rahapelaamisen toimeenpano on valtuutettu valtion kokonaan omistamalle yhtiölle, Veikkaus Oy:lle. Tätä aiemmin rahapelien toimeenpano oli valtuutettu kolmelle toimijalle: raha-automaatti- ja pöytäpelit olivat Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) vastuulla, toto- eli hevosurheilupelit Fintoto Oy:n vastuulla ja arvontapelit sekä vedonlyönti Veikkaus Oy:n vastuulla. Nämä kolme toimijaa yhdistettiin uudeksi Veikkaus Oy:ksi vuoden 2017 alusta alkaen, joten nykyisin kaikki Manner-Suomessa pelattavat rahapelit ovat Veikkaus Oy:n vastuulla. (Järvinen-Tassopoulos 2018, 4). Vuonna 2018 Veikkaus Oy:n liikevaihto oli 3 154,7 miljoonaa euroa ja tulos 1 014,2 miljoonaa euroa. (Varvio 2007, 12-14; Veikkaus Oy 2019a, 5.)

Ahvenanmaan maakunnassa rahapelien toimeenpano on valtuutettu niin ikään monopoliyhtiölle, Ålands Penningautomatföreningille eli Paf:lle. Ahvenanmaan maakunnan alueen lisäksi Paf:n rahapelejä on pelattavissa risteilyaluksilla sekä Internetissä. Myös erilaiset pelipaikat määritellään tarkemmin tulevaisuuden alaluvuissa. Paf:lla on lisäksi lisenssit Internetissä pelattavien rahapelien toimeenpanoon Virossa, Latviassa, Espanjassa ja Ruotsissa. Vuonna 2018 Paf:n liikevaihto oli 111,8 miljoonaa euroa ja tulos 24,7 miljoonaa euroa. (Varvio 2007, 20; Ålands Penningautomatförening 2019a.)

Sekä Veikkaus että Paf tulouttavat osan tuloksestaan valtiolle tai maakuntahallitukselle, jotka jakavat varoja edelleen muun muassa kulttuurin, tieteen, taiteen sekä urheilun tukemiseen sekä muuhun yleishyödylliseen toimintaan. Lisäksi Veikkaus ja Paf tukevat myös pelihaittojen vähentämistä ja ehkäisyä. (Järvinen-Tassopoulos 2018, 7, 67; Varvio 2007, 15, 20.)

Suomessa on myös muutamia, yleensä paikallista urheilua tukevia yhdistyksiä, joilla on arpajaislaissa määritelty lupa bingopelien järjestämiseen, eli bingolupa. Kyseisissä bingopeleissä palkintoja ei kuitenkaan saa maksaa rahassa, vaan ne maksetaan esimerkiksi päivittäistavara-kauppojen lahjakortteina. Bingopeleistä saatavat tulot jaetaan esimerkiksi urheiluseurojen tukemiseen.

Tarkasteltaessa suomalaisten rahapelaamista, on syytä huomioida myös Suomen naapurimaissa ja lähialueilla tapahtuva rahapelaaminen. Ruotsissa on ollut aiemmin samankaltainen monopolijärjestelmä kuin Suomessa, mutta siitä on vuoden 2019 alusta alkaen siirrytty asteittain lisenssijärjestelmään, lähinnä Internetissä toimivien ulkomaisten toimijoiden suuren markkinaosuuden vuoksi. Virossa on ollut Neuvostoliiton hajoamisen jälkeen käytössä lisenssijärjestelmä. Tanskassa on siirrytty vuonna 2012 monopolijärjestelmästä lisenssijärjestelmään. Norjassa on käytössä samankaltainen monopolijärjestelmä kuin Suomessa, joskin Norjassa raha-automaattipelejä on vain pelisaleissa. Venäjällä rahapelaaminen on kielletty kokonaan muutamia kauempana sijaitsevia erityistalousalueita lukuun ottamatta.

Euroopan Unionissa ei ole yhtenäistä lainsäädäntöä rahapelaamiseen liittyen, mutta lähtökohtaisesti palveluiden tulee olla vapaasti liikkuvia EU:n sisämarkkinoilla. Rahapelaamisen osalta tilanne on mielenkiintoinen, sillä vapaa liikkuvuus mahdollistaa, monopolijärjestelmästä huolimatta, suomalaisten rahapelaamisen myös muihin EU-maihin rekisteröityjen peliyhtiöiden Internet-kasinoissa. Erityisesti Maltalle on rekisteröity huomattava määrä rahapeliyhtiöitä, jotka tarjoavat rahapelejä sekä asiakaspalvelua suomeksi. Näitä toimijoita on kymmeniä, erilaiset aputoiminimet ja tavaramerkit huomioiden varsinaisia Internet-kasinoita on satoja. Suomi on saanut EU:n erityisluvalla oikeuden ylläpitää monopolijärjestelmää sekä rajoittaa rahapeliyhtiöiden palveluiden tarjontaa Suomessa. Toistaiseksi EU-alueella toimivilla Internet-kasinoilla tapahtuvaa pelaamista ei kuitenkaan ole rajoitettu, joskin näiden toimijoiden Manner-Suomessa harjoittamaan markkinointiin on puututtu tehokkaasti. Sekä Paf:n että muihin EU-maihin rekisteröityjen peliyhtiöiden Internet-kasinoilla pelaaminen ei siis ole laitonta, eikä sitä ole estetty Manner-Suomessa asuvalta, lisäksi niistä saatavat voitot ovat pelaajille verovapaita. Vastaavasti Veikkauksen pelien pelaaminen ei ole mahdollista Ahvenanmaan maakunnassa. (Järvinen-Tassopoulos 2018, 29-30, 32; Arpajaishallinto 2019.)

Veikkauksen, ja sitä edeltäneiden peliyhtiöiden, asemasta Suomessa on käyty ajoittain yhteiskunnallista keskustelua. Väliillä on ehdotettu niin lisenssijärjestelmään siirtymistä, kuin rahapelien kieltämistä kokonaankin. Esimerkiksi kesällä ja syksyllä 2019 esitettiin

paljon kritiikkiä Veikkauksen mainontaa sekä muita myynninedistämiskeinoja, kuten tulospalkkioita, kohtaan, jolloin Veikkaus lopulta päätti lopettaa osan mainonnasta määräajaksi sekä ottaa vastuullisuuden yhdeksi tulospalkkion mittariksi. (Helsingin Sanomat 2019.)

Veikkaus markkinoi rahapelaamista ja -pelejä melko kattavasti: televisio-, radio- ja lehti-mainoksissa, tienvarsimainoksissa, urheilu- ja muissa tapahtumissa, sosiaalisessa mediassa ja Internetissä. Lisäksi uutisia ja artikkeleita voitoista on julkaistu esimerkiksi ilta-päivälehdissä. Vuonna 2017 toteutetun kyselytutkimuksen mukaan, 87 % rahapeliongelmaan hoitoa hakeneista vastaajista koki rahapelien kotimaisen mainonnan ja markkinoinnin liian runsaaksi (Salonen ym. 2019, 79).

Arpajaislaki rajoittaa myös rahapelien markkinointia: vain Veikkauksella on oikeus mainostaa rahapelaamista ja -pelejä Manner-Suomessa. Poliisihallituksen arpajaishallinnon (2015, 14-24) linjauksissa rahapelit on luokiteltu vihreisiin sekä punaisiin peleihin. Vihreät pelit sisältävät vähemmän pelihaittojen vaaraa, kun taas punaiset pelit sisältävät erityistä pelihaittojen vaaraa. Tähän luokitteluun palataan vielä tarkemmin seuraavassa alaluvussa. (Järvinen-Tassopoulos 2018, 45.)

Vihreiden pelien markkinointi on sallittu rajoituksin, punaisten pelien markkinointi on kielletty kokonaan, paitsi pelisaleissa, kasinoilla tai raviradoilla, joihin pelit tai niiden myyntipiste on sijoitettu. Punaisista peleistä saa kuitenkin antaa pelikohdeinformaatiota kuluttajille. (Arpajaishallinto 2015, 14-24.) Pelikohdeinformaation määritelmä on hieman tulkinnanvarainen; esimerkki mainonnaksikin tulkittavasta pelikohdeinformaatiosta on seuraavassa kuvassa:



Kuva 1. Pelikohdeinformaatiota punaisesta pelistä sosiaalisessa mediassa (27.11.2017).

Paf:n sekä muihin EU-maihin rekisteröityjen peliyhtiöiden markkinointi Manner-Suomessa on siis kielletty. Jotkut muihin EU-maihin rekisteröidyt peliyhtiöt ovat kuitenkin kiertäneet rajoituksia mainostamalla esimerkiksi sosiaalisessa mediassa ja Internetissä, lähettämällä mainoksia sähköpostina tai jopa postitse koteihin, ulkomailla tuotetuilla televisiokanavilla tai julkisuuden henkilöiden kautta. (Järvinen-Tassopoulos 2018, 48.)

2.2 Rahapelaamisen muodot

Tässä tutkielmassa keskitytään rahapeleihin, joita on mahdollista pelata Manner-Suomessa, sekä Manner-Suomesta risteilevillä risteilyaluksilla. Tutkielman painopisteenä ovat siten Veikkauksen sekä EU-maihin rekisteröityjen Internet-kasinoiden rahapelit. Rahapelaamisen muotoihin liittyen lähdemateriaalia on saatavissa rajallisesti, joten lähteenä on niiden osalta hyödynnetty myös tekijän omia havaintoja.

Edellisessä alaluvussa mainittiin rahapelien luokittelu vihreisiin ja punaisiin peleihin. Vihreitä pelejä ovat arvontapelit, kuten Lotto, Jokeri ja Eurojackpot sekä raaputusarvat. Vihreät pelit ovat hidastempoisia (esimerkiksi Loton arvonta kerran viikossa) ja tavanomaisilta panostasoiltaan maltillisia. (Arpajaishallinto 2015, 14-24.)

Punaisia pelejä ovat raha-automaattipelit, pelisaleissa ja kasinoilla pelattavat pöytäpelit, kuten blackjack, ruletti ja pokeri, sekä vedonlyönti ja toto-pelit. Punaiset pelit ovat nopea-tempoisempia (yksittäinen pelikierros saattaa kestää vain muutamia sekunteja) ja voivat sisältää tehosteita, kuten ääntä ja videokuvaa sekä muita pelin houkuttelevuutta lisääviä ja riippuvuutta aiheuttavia tekijöitä. Pokeri ja vedonlyönti mielletään usein taitopeleiksi; tässä yhteydessä taitopelillä viitataan rahapeliin, jonka lopputulokseen on mahdollista vaikuttaa jossain määrin pelaajan kokemuksella ja osaamisella. Tulee kuitenkin huomata, että myös taitopelit perustuvat silti osittain sattumaan. (Alho ym. 2015, 36.)

Raha-automaattipelit ovat yleensä joko niin sanottuja hedelmäpelejä tai videopokeripelejä. Hedelmäpelit koostuvat erilaisilla kuvioilla varustetuista kiekkoista tai rullista. Pelaajan tavoitteena on, että pelikierroksen lopussa satunnaisesti pysähtyvät rullat olisivat asennossa, joka antaa pelaajalle voiton. Hedelmäpelien rullat ovat perinteisesti olleet mekaanisia rullia, joskin nykyaikaisissa peleissä nämä on yleensä korvattu näyttöruuduilla. Videopokeripeleissä pelaaja yleensä tavoittelee mahdollisimman hyvää korttikättä eli yhdistelmää hänelle satunnaisesti jaetuista korteista. Raha-automaattipelit sisältävät usein myös erilaisia bonus- tai lisäpelejä sekä satunnaisesti annettuja jackpot-voittoja, joiden suuruusluokka voi vaihdella muutamista kymmenistä euroista kymmeneen tai satoihin tuhansiin euroihin. Raha-automaattipelien panostasot vaihtelevat senteistä satoihin euroihin yksittäistä pelikierrosta kohden. Tässä tutkielmassa termillä raha-automaattipeli tarkoitetaan sekä päivittäistavarakaupoissa, pelisaleissa ja kasinoilla olevia laitteita, sekä vastaavia Internet-kasinoilla pelattavia rahapelejä. Varsinkin Internet-kasinoiden yleistymisen seurauksena, erilaisia raha-automaattipelejä on satoja erilaisia. Perusajatus on kuitenkin yleensä kaikissa sama, joskin pelien teemat ja aiheet vaihtelevat. (Veikkaus Oy 2019b; 2019c.) Seuraavassa kuvassa on muutamia Veikkauksen raha-automaattipelejä tyypillisessä asetelmassa päivittäistavarakaupassa:



Kuva 2. Veikkauksen raha-automaattipelejä päivittäistavarakaupassa (Helsingin Sanomat 2018).

Pöytäpelit ovat erillisissä pelisaleissa tai -klubeilla sekä kasinoilla pelipöydissä pelattavia rahapelejä, joiden toiminnasta vastaa pelinhoitaja. Pelinhoitajan tehtävänä on esimerkiksi pelimerkkien myynti, korttien sekoittaminen ja jakaminen ja voittojen maksaminen; tehtävät vaihtelevat hieman eri pelien välillä. Pöytäpelit ovat yleensä hieman raha-automaattipelejä hidastempoisempia, mutta toisaalta panostasoiltaan korkeampia: muutamista euroista useisiin tuhansiin. Pöytäpeleissä pelaajan tavoitteena on yleensä voittaa ”talo”, eli peliyhtiö, esimerkiksi paremmalla korttikädellä (blackjack), tai arvaamalla seuraava numero (ruletti). Erikoistapauksena pöytäpeleistä on pelisaleissa, kasinoilla sekä Internet-kasinoilla pelattava pokeri, jossa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan. Pokerin osalta rahapeliyhtiö saa tulonsa yleensä ottamalla voitetuista ”poteista” pienen provision tai myymällä lippuja pokeriturnauksiin. (Veikkaus Oy 2019d.)

Vedonlyönnissä ja toto-peleissä pelaaja pyrkii ennustamaan urheilu- tai kilpailutapahtuman lopputulosta ja tapahtumia etukäteen. Yleisimpiä vedonlyöntikohteita ovat kilpa- sekä hevosurheilu. Vedonlyönnin panostasot vaihtelevat yleensä muutamista euroista satoihin euroihin.

Seuraavassa nelikentässä on hahmoteltu edellä mainittujen rahapelien luokittelua pelin tempon sekä sattuman ja taidon osuudella:

	Hidas	Nopea
Sattuma	Vihreät pelit: arvontapelit, raaputusarvat	Punaiset pelit: raha-automaattipelit, pöytäpelit
Taito	Punaiset pelit: vedonlyönti ja toto-pelit	Punaiset pelit: vedonlyönti ja toto-pelit, pokeri

Kaavio 1. Rahapelien luokittelu (mukailtu lähteestä Arpajaishallinto 2015, 14-24).

Yksi Manner-Suomen rahapelaamisen näkyvimmistä piirteistä ovat erilaiset raha-automaattipelit. Raha-automaattipelit on sijoitettu joko Veikkauksen omiin tiloihin: pelisaleihin tai kasinoihin; tai asiamiesten eli yhteistyökumppanien myyntipisteisiin: päivittäistavara-kauppoihin, kioskeihin, huoltoasemille ja ravintoloihin. Näitä raha-automaattipelejä on hajasijoitettuna Suomessa noin 21 500 kappaletta, joista yhteistyökumppanien tiloissa sijaitsee noin 18 500 kappaletta. Jokaisessa Manner-Suomen kunnassa on rahapeliau-tomaatteja. Mikäli raha-automaattipeli on sijoitettuna yhteistyökumppanin tiloihin, yhteistyökumppani saa myyntipalkkiona 17 % raha-automaattipelin nettotuotosta arpajaisveron jälkeen. Yksi raha-automaattipeli tuottaa keskimäärin 30 000 euroa vuodessa, joten arpajaisveron jälkeen yhteistyökumppanille jää yhdestä raha-automaattipelistä noin 4 500 euroa vuodessa. (MTV Uutiset 2019.) Yhteistyökumppaneiden tiloissa sijoitettujen raha-automaattipelien maksimipanos on yksi euro pelikierrosta kohden.

Suurempien kauppakeskusten ja kaupunkien keskustojen yhteydessä on Veikkauksen ylläpitämiä Pelaamo-pelisaleja. Näissä pelisaleissa on yleensä esimerkiksi päivittäistavara-kauppoja laajempi valikoima raha-automaattipelejä (maksimipanos kaksi euroa pelikierrosta kohden), sekä mahdollisuus pelata arvontapelejä, vedonlyöntiä, toto-pelejä ja raaputusarpoja. (Veikkaus 2019b.)

Suuremmissa kaupungeissa on niin ikään Veikkauksen ylläpitämiä Feel Vegas -pelikluubeja, joissa on samankaltainen pelivalikoima kuin pelisaleissa, mutta lisäksi myös pöytäpelejä, pokeri mukaan lukien. Pelikluubeilla on lisäksi ravintolapalveluita. (Veikkaus 2019b.)

Manner-Suomen toistaiseksi ainoa kasino sijaitsee Helsingissä; Veikkauksen ylläpitämä Casino Helsinki. Kasinon tarjonta on sinänsä samankaltainen kuin Feel Vegas -pelikluubeilla, joskin kasino on kokonsa ja pelitarjontansa osalta suurempi ja laajempi, lisäksi kasinolla rahapelien panostasot ovat korkeampia. Manner-Suomen toinen kasino on tarkoitus avata Tampereelle vuonna 2020. Lisäksi Maarianhaminassa toimii Paf:n ylläpitämä kasino. (Veikkaus 2019b; Ålands Penningautomatförening 2019b.)

Käytännössä kaikkia edellä mainittuja rahapelejä on nykyisin mahdollista pelata myös Internet-kasinoilla, niin tietokoneella kuin mobiililaitteillakin. Veikkauksen ja Paf:n Internet-kasinoiden ohella rahapelejä on mahdollista pelata myös muihin EU-maihin rekisteröidyillä Internet-kasinoilla. Internetissä pelitarjonta on käytännössä vastaavanlaista kuin muutoinkin, eli raha-automaatti-, pöytä-, arvontapelejä sekä vedonlyöntiä, joskin pelitapahtumat ja rahaliikenne toimivat tietysti sähköisesti ja pelivalikoima on laajempi. (Veikkaus 2019b; Ålands Penningautomatförening 2019b.)

Veikkauksen Internet-kasinossa on useita ominaisuuksia, joiden tavoitteena on tehdä rahapelaamisesta vastuullisempaa ja hallitumpaa. Jokaisen pelaajan tulee asettaa itselleen henkilökohtainen rahansiirtoraja, eli käytännössä rajoitus sille, miten paljon pelitilille voi tallettaa rahaa pankkitililtään tietyn ajanjakson sisällä. Lisäksi talletusten tekeminen yöaikaan tai luottokortilta on estetty. Muiden toimijoiden kohdalla on yleensä mahdollista asettaa vapaaehtoinen rahansiirtoraja, muilta osin rahansiirtoja pääsääntöisesti ei ole rajoitettu. Sekä Veikkauksen että yleisesti muiden toimijoiden Internet-kasinoilla pelaajan on halutessaan mahdollista sulkea pelitilinsä joko määräajaksi tai kokonaan.

Lisäksi Veikkauksen Internet-kasinolla panostasot ovat maltillisempia kuin muilla toimijoilla, esimerkiksi raha-automaattipelejä voi pelata maksimissaan 10-20 euron panoksilla pelikierrosta kohden, kun taas muilla toimijoilla maksimipanokset ovat satoja euroja pelikierrosta kohden. Toisaalta, kun kyseessä on rahapelimuoto, jossa yksittäinen pelikierros kestää muutamia sekunteja, kymmenenkin euron kierrospanoksella voidaan olettaa olevan mahdollista hävitä merkittäväkin summia suhteellisen lyhyessä ajassa.

Seuraavassa taulukossa on koostettu erilaiset pelipaikat sekä niissä tarjolla oleva pelivalikoima:

Taulukko 1. Pelipaikat ja pelivalikoima Manner-Suomessa, risteilyaluksilla ja Internet-kasinoilla (mukailtu lähteistä Veikkaus 2019b; Ålands Penningautomatförening 2019b).

Pelipaikka	Toimeenpanija	Pelivalikoima
Yhteistyökumppanit; päivittäistavarakaupat, kioskit, huoltoasemat, ravintolat	Veikkaus	Arvontapelit, raaputusarvat, vedonlyönti ja toto-pelit, raha-automaattipelit
Pelaamo-pelitalit	Veikkaus	Arvontapelit, raaputusarvat, vedonlyönti ja toto-pelit, raha-automaattipelit
Feel Vegas -peliklubit	Veikkaus	Arvontapelit, raaputusarvat, vedonlyönti ja toto-pelit, raha-automaattipelit, pöytäpelit, pokeri
Pelikasinot (Casino Helsinki)	Veikkaus	Arvontapelit, raaputusarvat, vedonlyönti ja toto-pelit, raha-automaattipelit, pöytäpelit, pokeri
Risteilyalukset	Paf	Arvontapelit (bingopelit), raha-automaattipelit, pöytäpelit
Internet-kasinot	Useita	Arvontapelit, vedonlyönti, raha-automaattipelit (sisältää sähköiset raaputusarvat), pöytäpelit, pokeri

Aikaisemmin useissa ravintoloissa oli sijoitettuna pöytäpelejä, joista yleisimpinä blackjack ja ruletti, joskin Veikkaus luopui näistä ravintoloiden pelipöydistä keväällä 2019.

Manner-Suomesta risteilevillä Itämeren risteilyaluksilla on sijoitettuna raha-automaattisekä pöytäpelejä, joiden toimeenpanosta vastaa Paf. (Ålands Penningautomatförening 2019b.)

Nykyisin monissa tietokoneella, pelikonsolilla tai mobiililaitteella pelattavissa viihdepeleissä on yleistynyt käytäntö, jossa pelaaja voi ostaa oikealla rahalla erilaisia lippaita tai aarrearkkuja (englanniksi loot box), joista voi saada arvottuna pelissä käytettäviä esineitä tai ominaisuuksia. Poliisihallituksen arpajaishallinto (2018, 3) on linjannut, että tiettyjen ehtojen täytyessä kyse on arpajaisista. Nämä pelit ovat kuitenkin rajattu tämän tutkielman ulkopuolelle, sillä tämänkaltaiset pelit eivät yleisesti ole suunnattu tämän tutkielman kohderyhmälle eli ikääntyneille.

2.3 Rahapelaamisen hyödyt ja haitat

Rahapelaamisesta aiheutuu ennen kaikkea haittoja, mutta myös joitakin hyötyjä. Tässä alaluvussa käsitellään rahapelaamisen hyötyjä ja haittoja niin yksilön, hänen läheistensä kuin yhteiskunnankin näkökulmasta. Rahapelaamisen hyötyjä otetaan harvemmin esille julkisessa keskustelussa, mutta vastuullisesti toimeenpannussa rahapelimarkkinassa ja yksilötasolla maltillisessa rahapelaamisessa on myös muutamia melko oleellisiäkin hyötyjä.

Veikkaus siis tulouttaa merkittävän osan tuloksestaan valtiolle edunsaajille myönnettäviä avustuksia varten: muun muassa kulttuurin, tieteen, taiteen ja urheilun tukemiseen sekä muuhun yleishyödylliseen toimintaan (Järvinen-Tassopoulos 2018, 7, 67; Varvio 2007, 15, 20). Joillekin näistä edunsaajista, Veikkaukselta lähtöisin olevat varat voivat olla koko toiminnan edellytys.

Hajasijoitetut raha-automaattipelit ovat pienemmille päivittäistavara-kaupoille ja kioskeille merkittävä tulonlähde, osalle edellytys koko liiketoiminnan kannattavuuteen.

Veikkaus työllistää suoraan yli 2 000 henkilöä, esimerkiksi pelien ja laitteiden suunnittelussa, huollossa, myynnissä sekä asiakaspalvelussa. Kun huomioidaan myös välillisesti työllistetyt yhteistyökumppanien sekä edunsaajien työntekijät, voidaan puhua kymmenien tuhansien henkilöiden työllisyysvaikutuksesta.

Maltillinen rahapelaaminen on pelaajalle viihdettä ja ajanvietettä sekä monesti myös sosiaalinen tapahtuma. Esimerkiksi ikääntyneiden kohdalla, rahapelaaminen voi olla yksi syy ystävien tapaamiseen tai ylipäätään kodista poistumiseen.

Käsiteltäessä rahapelaamista, esiin tulee väistämättä myös rahapelaamisen haitat. Rahapelaamisen keskeisimpiä ongelmia yksilön ja hänen läheistensä näkökulmasta ovat liiallinen rahapelaaminen, eli ongelmapelaaminen, sekä rahapeli-riippuvuus. Liiallinen rahapelaaminen voi aiheuttaa stressiä, uupumista, unettomuutta, masennusta ja muita erilaisia mielenterveysongelmia sekä äärimmäisissä tapauksissa jopa itsemurhia. Rahapelaaminen, vähättely ja valehtelu voivat aiheuttaa myös luottamuksen puutetta ja muita ongelmia ihmissuhteissa, sekä ennen kaikkea heikentää esimerkiksi perheen taloudellista tilannetta siten, ettei rahaa enää riitäkään vaikkapa ruokaan, lääkkeisiin tai lasten harrastuksiin. Liiallinen rahapelaaminen voi myös alentaa työ- ja opiskelutehoa sekä aiheuttaa ylimääräisiä sairauspoissaoloja. (Alho ym. 2015, 10-11; EHYT ry 2017.)

Yhteiskunnan tasolla ongelmia voivat aiheuttaa esimerkiksi rahapelaamisen ympärille muodostuva harmaa talous ja muu rikollisuus, kuten rahanpesu, rahan lainaaminen ja kiristäminen sekä luvaton kasinotoiminta. Rahapelihaittojen hoito, esimerkiksi psykoterapian tai lääkityksen korvaaminen, aiheuttaa kustannuksia, kuten myös ylivelkaantuneiden tai rahansa pelanneiden henkilöiden joutuminen sosiaaliturvan piiriin, ja heidän taloudellinen tukemisensa. Yhteiskunnalle aiheuttaa kustannuksia myös alentunut työteho ja poissaolot. On hyvä myös huomata, että rahapelaamiseen käytetyt varat ovat poissa muusta kulutuksesta. Ainakin osa näistä varoista käytettäisiin kotimaisten tuotteiden ja palveluiden hankkimiseen, ellei rahoja käytettäisi rahapelaamiseen. (Alho ym. 2015, 21; EHYT ry 2017.)

2.4 Rahapeli riippuvuus

Riippuvuus ja addiktio käsitetään samoina merkityksinä. Riippuvuuden voi määritellä siten, että riippuvainen ihminen käyttäytyy toistuvasti pakonomaisesti riippuvuuttaan kohtaan. Riippuvainen ihminen ei pysty hallitsemaan tai lopettamaan toimintaansa, vaikka tiedostaa riippuvuutensa haitat. Voimakas sisäinen halu saa riippuvaisen jatkamaan toimintaansa. Ihminen saa voimakasta mielihyvää riippuvuutta aiheuttavan aineen tai toiminnan kautta. Riippuvuudesta syntyy käyttäytymistapa, jonka avulla voidaan paeta ikäviä tunteita. Mielihyvähakuisuus ohjaa siten riippuvaista. Riippuvuuteen sisältyy voimakas ristiriita, koska myös haitat tunnistetaan mielihyvän rinnalla. Usein riippuvuutta salaataan ja vähätellään sen haittapuolia ja torjutaan ikävät asiat. (Koski-Jännes 2000, 24-28.)

Riippuvuuteen kuuluu olennaisesti sietokyvyn kasvu eli toleranssi riippuvuutta aiheuttavaan aineeseen tai toimintaan kasvaa, toistuvan käytön jälkeen. Toleranssin kasvaessa riippuvainen tarvitsee yhä suuremman annoksen, jotta saa halutun vaikutuksen. (THL 2016.) Kun riippuvainen vähentää tai lopettaa käytön, tulee vieroitusoireita. Vieroitusoireilla tarkoitetaan oireita, jotka ilmenevät henkilön lopettaessa riippuvuutta aiheuttavan aineen käyttöä tai vähentäessään käyttämänsä aineen annostusta. (Huttunen 2017.) Vieroitusoireita on esimerkiksi väsymys, pahoinvointi, ripuli, vapina, ahdistuneisuus, aistiharhat, riippuen käytetystä aineesta ja sen määrästä. Vieroitusoireet kertovat, että fyysinen riippuvuus on syntynyt. Vieroitusoireet ovat usein syy, mikä saa riippuvaisen jatkamaan käyttöä. (Viljamaa 2011, 7-9.)

Riippuvuudet voidaan jakaa karkeasti aineriippuvuuteen ja toiminnalliseen riippuvuuteen. Riippuvaisuus voi syntyä päihteisiin tai toimintaan esimerkiksi alkoholiin, huumeisiin, lääkkeisiin tai syömiseen, rahapelaamiseen tai ostamiseen. Kaikille riippuvuuksille on ominaista siitä saatava mielihyvä. Riippuvuudessa sisäinen pakko ottaa vallan ja ihminen on täysin voimaton riippuvuutensa suhteen. Riippuvuudesta kärsivä ihminen ei pysty hallitsemaan tekojaan tai tekemään rationaalisia päätöksiä, elämä pyörii pakonomaisesti riippuvuuden ympärillä. Riippuvuutta sairastava ei kykene lopettamaan jatkuvasta halusta huolimatta. (Heikkilä 2005, 17-20.)

Riippuvuus voi olla psyykkistä, fyysistä ja sosiaalista. Fyysisiä riippuvuuksia ovat alkoholi; huume- ja lääkeaineriippuvuus. Fyysinen riippuvuus kehittyy yleensä silloin, kun kemiallisia aineita käytetään säännöllisesti useita kertoja lyhyessä ajassa, eli käyttäjän elimistö tottuu aineeseen. Fyysiseen riippuvuuteen liittyy tarve saada käytettyä ainetta uudelleen. Kun käytetään säännöllisesti jotakin kemiallista ainetta, elimistö tottuu aineeseen ja syntyy toleranssi. Toleranssi on elimistön kasvanut sietokyky aineelle, aineen annoskokoa täytyy suurentaa, jotta käyttäjä saa saman vaikutuksen siitä. (Viljamaa 2011, 9-11.) Aineen käytön lopettaminen aiheuttaa fyysisiä vieroitusoireita. Vieroitusoireita ovat esimerkiksi väsymys, pahoinvointi, päänsärky, sekavuus, hikoilu, unettomuus, erilaiset kiputilatvapina ja aistiharhat. (Päihdelinkki 2018.)

Psyykinen riippuvuus voi syntyä päihteistä tai mielihyvää tuottavasta toiminnasta. Aine tai toiminta tuo mielihyvää ja vie ajatukset pois ikävistä asioista. Myös psyykinen riippuvuus voi aiheuttaa vieroitusoireita, esimerkiksi ahdistusta tai hermostuneisuutta. Kun ihminen on tottunut saamaan välittömän mielihyväkokemuksen ja peittämään negatiiviset tunteensa, muodostuu totuttu käyttäytymistapa, joka saa riippuvaisen ihmisen riippuvuutta aiheuttavan toiminnan valtaan yhä uudelleen. (Mielenterveysseura 2018.)

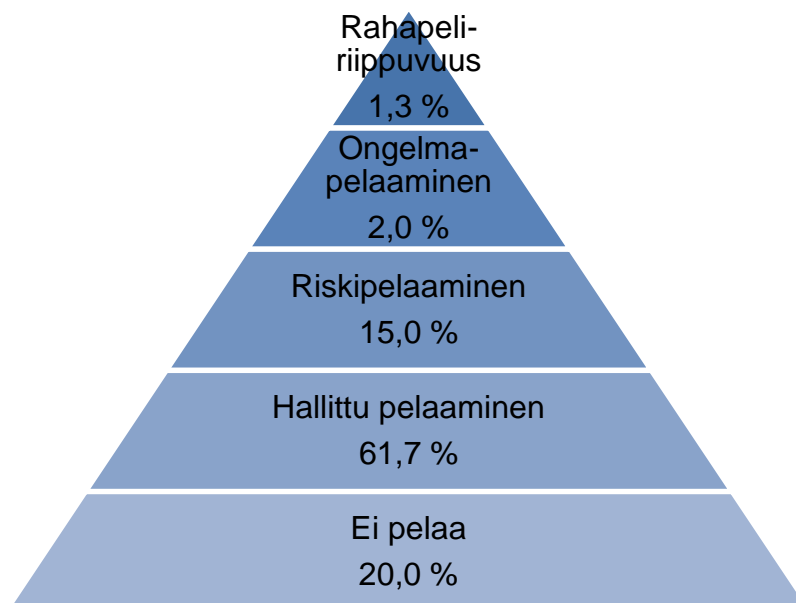
Aineriippuvuus on fyysistä riippuvuutta, jonka on aiheuttanut jokin kemiallinen aine. Tunnetuimmat aineriippuvuutta aiheuttavat aineet ovat alkoholi, laittomat päihteet eli huumeet, tupakka ja lääkkeet. Jotkut ihmiset koettavat helpottaa psyykkisiä oireitaan, kuten masennustaan, ahdistuneisuuttaan tai jännittämisoireitaan päihteillä. Päihde on yleisnimitys kemiallisille aineille, jotka antavat päihtymyksen tunteen. Ne aiheuttavat käyttäjälle ohimeneviä muutoksia havainnointiin, mielialaan, tietoisuuteen tai käytökseen. Riippuvuus päihteisiin alkaa usein psyykkisenä riippuvuutena ja käytön jatkuessa muuttuu hiljalleen fyysiseksi riippuvuudeksi. Päihderiippuvuus on sairaus, jolle on ominaista päihteen jatkuva ja pakonomainen käyttö, vaikka tiedostettaisiinkin käytön aiheuttamat negatiiviset haitat. (Hietaharju & Nuutila 2017, 208-209.)

Ulkoisesti nautittavia aineita kuten alkoholia, huumeita tai lääkkeitä, käytetään, jotta käyttäjä saisi rentoutuneen ja miellyttävän olotilan. Aivojen hahmottaessa tämän mielihyvän tunteen, aivoissa muodostuu reaktio, joka saa käyttäjän palamaan uudestaan aineen pariin. Aivoissa on mielihyvä -ja motivaatiokeskus, joka tuottaa hyvää tunnetta elimistöön ja kehoon, ja on juuri se mikä helposti aiheuttaa riippuvuutta. Aivoissa erittyy mielihyvähormoneita: serotoniinia, endorfiinia ja dopamiinia. Kun järjestelmä aktivoituu aivoissa, käyttäjä ei välttämättä pysty tekemään rationaalisia ratkaisuja, vaan haluaa kokea mielihyvän heti. Tämä aivojen palkitsemisjärjestelmä reagoi voimakkaammin fyysisiin riippuvuuksiin, mutta vaikuttaa myös toiminnallisiin riippuvuuksiin. (Viljamaa 2011, 9-11.)

Toiminnallisessa riippuvuudessa jokin toiminta aiheuttaa riippuvuuden. Riippuvuus voi kehittyä erilaisiin toimintoihin, jotka antavat heti tyydytyksen ja mielihyvän tunteen. Niihin ei liity minkään kemiallisen aineen nauttimista. Toiminnallisia riippuvuuksia ovat esimerkiksi rahapelaaminen, pakonomainen liikunnan harrastaminen, ahmimishäiriö ja ostosriippuvuus. Joillekin ihmisille syntyy toiminnallinen riippuvuus johtuen erilaisista tarpeista. Näitä tarpeita voi esimerkiksi olla tarve turvallisuudentunteeseen, seikkailuun, jännitykseen tai sosiaaliseen kanssakäymiseen.

Rahapelaamisen on todettu tuottavan aivojen mielihyväkeskuksessa dopamiinia, joka saa aikaan pelaamisen yhteydessä erityisesti rahapeliriippuvaiselle mielihyvän kokemuksen. Tämä kokemus on niin vahva, että henkilö jatkaa pelaamista, vaikka tietäisikin lopulta häviävänsä. (Peluuri 2019a.)

Alho ym. (2015, 10) luokittelee rahapelaamiseen liittyvän käyttäytymisen hallittuun pelaamiseen, riskipelaamiseen, ongelmapelaamiseen ja varsinaiseen rahapeliriippuvuuteen. Tämä luokittelu ja eri luokitusten yleisyys on esitetty seuraavassa kaaviossa:



Kaavio 2. Rahapeliongelman luokittelu ja eri luokitusten yleisyys vuonna 2015 (mukailtu lähteestä Alho ym. 2015, 12; Salonen & Raisamo 2015, 40).

Riskipelaamisella tarkoitetaan rahapelaamista, joka ei vielä varsinaisesti aiheuta merkittäviä haittoja, mutta edesauttaa rahapeliongelman syntymistä ja kehittymistä. Noin 15 % suomalaisista luokitellaan riskipelaajiksi. Ongelmapelaamisella tarkoitetaan rahapelaamista, joka on rahapeli-riippuvuutta lievempää, mutta aiheuttaa kuitenkin jo esimerkiksi taloudellisia tai terveydellisiä haittoja. Noin 2 % suomalaisista luokitellaan ongelmapeleläjiksi. Rahapeli-riippuvuudella tarkoitetaan rahapelaamista, jossa henkilöllä on pakonomainen tarve pelata rahapelejä, eikä hän enää kykene huolehtimaan perustarpeistaan tai velvollisuuksistaan. Noin 1,3 % suomalaisista luokitellaan rahapeli-riippuvaisiksi. (Alho ym. 2015, 11-13; Salonen & Raisamo 2015, 40.)

2.5 Palvelujärjestelmä

Rahapeliongelmiin palvelujärjestelmä koostuu pääasiassa sekä julkisista että kolmannen sektorin palveluista. Terveyskeskuksilla, sosiaalitoimella ja muilla peruspalveluilla on keskeinen rooli rahapelihaittojen tunnistamisessa sekä arvioinnissa. Lisäksi monet sote-järjestöt tarjoavat erilaisia matalan kynnyksen tuki-, tieto- ja neuvontapalveluita sekä vertaistukiryhmiä rahapeliongelmiin kärsiville sekä heidän läheisilleen. Eräs näistä on Peluuri, joka on A-klinikkasäätiön ja Sininauhaliiton tuottama palvelukokonaisuus, johon kuuluu muun muassa maksuton auttava puhelin, jossa voi keskustella ammattilaisen

kanssa rahapeliongelmiin liittyvistä asioista. Lisäksi Peluuriin kuuluu esimerkiksi Peli poikki -ohjelma, jonka puitteissa osallistuvan henkilön rahapeliongelma pyritään saamaan hallintaan. Muita rahapeliongelmiin liittyviä palveluita tarjoavia kolmannen sektorin toimijoita ja hankkeita ovat esimerkiksi Päihdelinkki (A-klinikkasäätiö), Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry, Pelirajat'on (Sosped-säätiö) sekä vertaistukiryhmät kuten Nimettömät pelurit (Gamblers Anonymous). (Järvinen-Tassopoulos 2018, 96-105.)

3 KIRJALLISUUSKATSAUS

Tässä pääluvussa kuvaillaan tarkemmin tutkimustehtävät ja käytetty tutkimusmenetelmä, eli kuvaileva kirjallisuuskatsaus, sekä käytetyt aineistot ja lähdemateriaalit hakuihin.

3.1 Tutkimustehtävät

Tämän tutkielman tehtävänä on selvittää, millaisia rahapelaajia suomalaiset ikääntyneet ovat (1) ja millaista heidän rahapelaamisensa on verrattuna muihin ikäryhmiin (2). Tutkimustehtävien hypoteesiksi on asetettu seuraavat väittämät: ikääntyneiden rahapelaaminen on yleisempää ja he pelaavat muita ikäryhmiä useammin, ja että he pelaavat eniten Veikkauksen raha-automaattipelejä. Tutkielmassa keskitytään nimenomaan rahapelaamiseen Suomessa, sillä rahapelaaminen on Suomessa varsin runsasta ja yleistä väkimäärään suhteutettuna. Toisaalta kansainvälisestä näkökulmasta rahapelaamista on myös tutkittu jo laajalti, mikä tekee Suomen näkökulmasta tarpeellisemman ja mielenkiintoisemman. Tämä näkökulma palvelee myös parhaiten toimeksiantajan tarpeita.

Tutkielma on rajattu ikääntyneisiin. Tällä kohderyhmällä on sosioekonomisia erityispiirteitä, joiden vuoksi rahapelaaminen voi olla muita ikäryhmiä yleisempää ja toisaalta myös vaikutuksiltaan haitallisempaa kuin muissa ikäryhmissä. Tässä yhteydessä ikääntyneillä tarkoitetaan 65 vuotta täyttäneitä ja vanhempia henkilöitä, jotka ovat todennäköisesti jo poistuneet työelämästä ja siirtyneet eläke-etuuksien piiriin. Kohderyhmälle on ominaista työelämästä poistumisen vuoksi alentunut tulotaso, mutta toisaalta myös lisääntynyt vapaa-aika. Lisäksi voidaan olettaa, että tietyt terveydelliset muutokset, kuten muistihäiriöt ja sairaudet, ovat yleisempiä kuin muissa ikäryhmissä.

3.2 Tutkimusmenetelmä

Tämän tutkielman pääasiallisena tutkimusmenetelmänä on käytetty kuvailevaa kirjallisuuskatsausta. Kirjallisuuskatsauksilla tarkoitetaan yleisesti tutkimusmenetelmiä, joissa perehdytään olemassa olevaan lähdeaineistoihin, kuten tutkimuksiin ja kirjallisuuteen, ja koostetaan sen perusteella tuloksia kirjalliseen muotoon. Kirjallisuuskatsaukset voidaan jakaa kolmeen päätyyppiin, jotka ovat: kuvailevat kirjallisuuskatsaukset, systemaattiset

kirjallisuuskatsaukset sekä meta-analyysit. (Salminen 2011, 6; Johansson ym. 2007, 4-5.)

Kuvaileva kirjallisuuskatsaus on kuvaus valitun aihealueen tutkimuksista ja muista aineistoista, jossa tutkittavaa ilmiötä pyritään kuvailemaan laaja-alaisesti ja eri näkökulmista. Kuvailevan kirjallisuuskatsauksen reunaehdot ovat melko väljät esimerkiksi aineistojen valinnan osalta, joten tutkimuksen kriittinen arviointi on haastavaa. (Salminen 2011, 6; Johansson ym. 2007, 4.)

Systemaattinen kirjallisuuskatsaus on reunaehdoiltaan kuvailevaa kirjallisuuskatsausta tiukempi menetelmä, jossa perehdytään olemassa oleviin rajattuihin ja tarkasti valikoituihin tutkimuksiin. Tästä aineistosta muodostetaan synteesi, eli yhteenveto, halutusta tutkimusnäkökulmasta, jolloin lopputuloksena syntyy uutta tutkimustietoa. Systemaattisen kirjallisuuskatsauksen vaiheet määritellään ja kirjataan, jotta tutkimus olisi toistettavissa. (Johansson ym. 2007, 4-5.)

Meta-analyysi on reunaehdoiltaan tiukin menetelmä, jossa lähdeaineistona käytetään systemaattisen kirjallisuuskatsauksen tapaan valikoituja tutkimuksia. Keskeisimpänä erona systemaattiseen kirjallisuuskatsaukseen on se, meta-analyysissä tuloksia analysoidaan lisäksi tilastollisin menetelmin. (Johansson ym. 2007, 5.)

Pääosin tämän tutkielman taustalla olevassa tutkimuksessa hyödynnetään siis kuvailevan kirjallisuuskatsauksen menetelmiä. Aineistojen haussa on hyödynnetty soveltuvin osin myös systemaattisen kirjallisuuskatsauksen prosessia sekä menetelmiä. Lisäksi tämän tutkielman lähdemateriaalina käytetään myös määrällisiä tutkimuksia, mutta niitä ei analysoida tilastollisesti, vaan niistä lähinnä poimitaan tämän tutkimuksen näkökulmasta oleellisia tietoja. Siinä mielessä tämän tutkielman osalta ei voida puhua systemaattisesta kirjallisuuskatsauksesta tai meta-analyysistä.

3.3 Tutkimuksen toteutus ja tutkimusaineistot

Tutkimustehtävien sekä kohderyhmän asettamisen jälkeen tutkimuksen toteutus aloitettiin aineistojen sekä lähdemateriaalin hauilla. Ensimmäiseksi valittiin aineistojen valintaan liittyvät sisäänotto- sekä poissulkukriteerit. Aineistojen osalta keskityttiin erityisesti aiheisiin suomalaisten rahapelaaminen, ikääntyneiden rahapelaaminen, rahapeliriippuvuudet sekä rahapelitutkimus. Vastaavasti tietokoneella ja pelikonsoleilla pelattavat viihdepelit sekä niihin liittyvät riippuvuudet jätettiin pois aineistoista. Lisäksi painotettiin myös

tutkimustietoon pohjautuvia tieteellisiä raportteja tai muita julkaisuja. Aineistojen tuli myös olla mielellään enintään 5 vuotta vanhoja, jotta tieto olisi riittävän ajantasaista. Toisaalta taustateorian osalta ja viitteellisesti on hyödynnetty myös vanhempia lähteitä. Lisäksi aineistojen tuli olla joko suomen- tai englanninkielisiä. Tutkimuksen toteutuksen aikana keskeisessä osassa on ollut myös ajankohtaisen yhteiskunnallisen rahapelikeskustelun seuraaminen muun muassa sanoma- ja aikakauslehdissä sekä televisiossa. Kesällä ja syksyllä 2019 keskustelu on ollut hyvin vilkasta. Näiltä osin aineistoja on valittu hieman löyhemmin perustein, ja toisaalta näitä aineistoja on hyödynnetty pääasiassa vain pohdinnan tukena.

Seuraavaksi suoritettiin varsinaiset aineistojen haut. Koska erityisesti rahapelaamiseen liittyviä julkaisuarkistoja ei ole olemassa, kuten vaikkapa lääketieteeseen, käytettiin lähinnä tutkielman tekijän ennestään tuntemia tietokantoja. Aineistoja haettiin lopulta seuraavista tietokannoista: avoimet julkaisuarkistot (Julkari, Doria, Theseus, UTUPub / Turun yliopisto ja E-thesis / Helsingin yliopisto), Finna-hakupalvelu (Turun ammattikorkeakoulun kirjasto ja Vaski-kirjastot), Google Scholar sekä tavanomaiset hakukoneet (Google). Tavanomaisia hakukoneita on käytetty lähinnä viitteellisesti eri hakutermin kokeiluun ja keskinäiseen vertailuun.

Tämän jälkeen valittiin varsinaiset hakutermit. Hakutermin pohjaksi valittiin keskeisimmät tämän tutkimuksen sisältöön liittyvät termit, eli ”rahapelit”, ”rahapelaaminen”, ”suomalaiset” ja ”ikääntyneet” sekä niiden synonyymejä, kuten ”uhkapelit” ja ”seniorit”. Tämän jälkeen hakutermejä kokeiltiin käytännössä edellä mainituissa tietokannoissa. Kokeiluissa havaittiin muun muassa, että hakutermi ”uhkapelit” toi esille epäoleellisia tuloksia, joten se jätettiin pois lopullisista hakutermeistä. Lopullisiksi hakutermeiksi valittiin seuraavat: ”rahapelit”, ”suomalaisten AND rahapelaaminen”, ”rahapelaaminen AND ikääntyneet”, ”rahapelaaminen AND seniorit”, ”gambling AND elderly” ja ”gambling AND senior”.

Kun varsinaiset haut toteutettiin, saatiin tuloksia seuraavan taulukon mukaisesti:

Taulukko 2. Tulosten lukumäärä hakutermeittäin ja tietokannoittain.

	rahapelit	suomalaisten AND rahapelaaminen	rahapelaaminen AND ikäntyneet	rahapelaaminen AND seniorit	gambling AND elderly	gambling AND senior
Julkari	160	110	11	1	99	89
Doria	66	1	0	0	68	81
Theseus	264	95	2	1	122	248
UTUPub	20	11	0	0	36	45
E-thesis	35	14	1	0	146	114
Finna	37	4	2	1	0	0
Vaski	177	9	1	1	0	0
Google Scholar	674	456	23	2	74 000	123 000
Google	733 000	234 000	32 000	7 000	16 800 000	83 100 000

Edellisestä taulukosta havaitaan, että hakutermeillä ”rahapelit” ja ”suomalaisten AND rahapelaaminen” saatiin paljon tuloksia, mutta toisaalta hakutermeillä ”rahapelaaminen AND ikääntyneet” ja ”rahapelaaminen seniorit” ei. Sen sijaan englanninkieliset hakutermit ”gambling AND elderly” ja ”gambling AND senior” tuottivat runsaasti tuloksia. Tämä kuvastaa hyvin vallitsevaa tilannetta: suomalaisten rahapelaamiseen liittyviä aineistoja on saatavilla kattavasti, mutta toisaalta aineistoissa ei keskitytä erityisesti ikääntyneisiin. Suomalaisten rahapelaamiseen liittyvien aineistojen määrä selittyy sillä, että velvoite muun muassa pelihaittojen tutkimukselle on kirjattu jo arpalaislakiinkin. Edellisen taulukon luvuissa on mukana kaikki tulokset, eli näistä tuloksista poimittiin vielä oleellisimpiä aineistoja sisäänotto- ja poissulkukriteerien perusteella. Keskeisimpiä näistä on listattuna seuraavassa taulukossa:

Taulukko 3. Keskeisimpiä valittuja aineistoja.

Aineisto	Vuosi	Aihealue	Tyyppi	Tietokanta	Hakusanat
Suomalaisten rahapelaaminen 2015 - Rahapelaaminen, rahapeli-ongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla	2015	Suomalaisten rahapelaaminen	Määrällinen/ laadullinen	Julkari	suomalaisten rahapelaaminen
Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliin markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa : Rahapelikyselyn 2016-2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa	2019	Suomalaisten rahapelaaminen	Määrällinen/ laadullinen	Julkari	suomalaisten rahapelaaminen
Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017	2018	Suomalaisten rahapelaaminen	Laadullinen	Julkari	suomalaisten rahapelaaminen
Pelin viemää : Katsaus ikääntyneiden rahapelaamiseen	2010	Ikääntyneiden rahapelaaminen	Laadullinen	Julkari	rahapelaaminen ikääntyneet
Katsaus Suomen rahapelijärjestelmään	2007	Suomalaisten rahapelaaminen	Laadullinen	Julkari	suomalaisten rahapelaaminen
Suurten ikäluokkien miehet pelaavat ikääntyneistä eniten	2016	Ikääntyneiden rahapelaaminen	Määrällinen/ laadullinen	Google	ikääntyneiden rahapelaaminen
Suomen rahapelimarkkinat	2012	Suomalaisten rahapelaaminen	Laadullinen	UTUPub	rahapelit
Rahapeliriippuvuus	2015	Rahapeliriippuvuudet, suomalaisten rahapelaaminen, ikääntyneiden rahapelaaminen	-	Finna	rahapelit

Kuten edellä todettiin, pelkästään suomalaisten ikääntyneiden rahapelaamista käsitteleviä aineistoja löytyi vähäisesti. ”Pelin viemää : Katsaus ikääntyneiden rahapelaamiseen” (Kämpö & Pajunen 2010) käsittelee ikääntyneiden rahapelaamista yleisesti lähinnä ulkomaisen lähdemateriaalin perusteella. ”Suurten ikäluokkien miehet pelaavat ikääntyneistä eniten” on tiedote EHYT ry:n (2016) toteuttamasta kyselytutkimuksesta, jossa on tutkittu yli 64-vuotiaiden suomalaisten raha- ja tietokonepeliin pelaamista. Sen varsinaisen tutkimusaineisto ei ollut saatavissa, mutta toisaalta tiedotteessa oli koostettuna tutkimuksen keskeisimmät havainnot. Ulkomaisia aineistoja sen sijaan oli saatavilla kattavasti, joskin niiden osalta haasteena on lähinnä se, että ikääntyneiden sosioekonominen asema vaihtelee eri maiden välillä, ja toisaalta myös rahapeliin saatavuus ja koko rahapelaamisen ”kulttuuri” voi vaihdella huomattavasti.

Aineistoiksi on valittu myös suomalaisten rahapelaamista yleisesti käsitteleviä kyselytutkimuksia, jotka ovat osa arpajaislakiin kirjattua rahapelaamisen aiheuttamien ongelmien seuranta- ja tutkimusvelvoitetta. Näitä tutkimuksia on valittu kaksi, eli THL:n julkaisemat ”Suomalaisten rahapelaaminen 2015” (2015) sekä ”Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa” (2019). Molemmat tutkimukset ovat osa laajempia tutkimushankkeita; ensimmäinen tutkimus kuuluu Suomalaisten rahapelaaminen -hankkeeseen, jonka puitteissa toteutetaan neljän vuoden välein kyselytutkimus, jossa selvitetään 15-74-vuotiaiden suomalaisten rahapelaamiseen liittyviä mielipiteitä, rahapelaamista ja rahapeli-ongelmia sekä niihin liittyviä taustatekijöitä. Jälkimmäinen tutkimus on osa Rahapelikysely-hanketta, jossa tarkastellaan vuonna 2017 toteutetun rahapelijärjestelmän uudistuksen mahdollisia seurauksia, tämän tutkimuksen puitteissa on myös toteutettu kyselytutkimuksia. ”Suomalaisten rahapelaaminen 2015” sekä ”Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa” tutkimukset perustuvat kyselytutkimuksiin, joissa vastaajina on kaikkien ikäryhmien edustajia. Näissä tutkimuksissa ei siis käsitellä pelkästään ikääntyneiden rahapelaamista. Näiden tutkimusten tausta-aineistot ovat laajat, ja niissä käsitellään rahapelaamista monesta eri näkökulmasta. Tässä tutkielmassa on tarkoituksena poimia edellä mainituista tutkimuksista nimenomaan ikääntyneitä koskevat tiedot, ja siten arvioida ja selvittää suomalaisten ikääntyneiden rahapelaamista.

Taustateorian osalta lähdemateriaalina on käytetty rahapelaamiseen liittyvää kirjallisuutta sekä Internet-materiaaleja. Lisäksi tutkimuksen yhteydessä tutustuttiin pelisaleihin Suomessa sekä ulkomailla: Veikkauksen ylläpitämään Casino Helsinkiin, pelisaleihin eri kaupungeissa sekä Tallinnassa olevaan kasinoon. Lisäksi tutustuttiin myös tahoihin, jotka tarjoavat Internetissä rahapelejä erityisesti suomalaisille asiakkaille: Veikkauksen ja Paf:n sekä muutamien Maltaan pelilisensseillä toimivien peliyhtiöiden Internet-kasinoihin.

Lähdemateriaalina on käytetty lisäksi rahapelaamiseen liittyviä artikkeleita ja keskustelua esimerkiksi ajankohtaisohjelmissa sekä sanoma- ja aikakauslehdissä. Vaikka nämä eivät sinänsä olekaan tieteellisiä lähteitä, niiden kautta on saatu uusia ideoita ja ajatuksia, ja toisaalta saatu myös käsitys rahapelaamiseen liittyvän yhteiskunnallisen keskustelun tilasta.

4 SUOMALAISTEN IKÄÄNTYNEIDEN RAHAPELAAMINEN

Monissa kehittyneissä maissa, kuten myös Suomessa, väestön ikärakenne on murrok- sessa. Syntyvyys on laskussa ja toisaalta aiemmat, suuremmat ikäluokat ikääntyvät. Eri- tyisen hyvin tämän näkyy sotien jälkeen syntyneiden, niin sanottujen suurten ikäluokkien kohdalla. Tämä asettaa monia haasteita länsimaisille hyvinvointivaltioille: miten rahoite- taan julkiset palvelut, kun huoltosuhde heikkenee ja verokertymä pienenee. Rahapelion- gelmien osalta ikääntyneet ovat yksi erityis- tai riskiryhmä, johon liittyy piirteitä, jotka voi- vat altistaa liialliselle rahapelaamiselle. Väestön ikääntyminen ja toisaalta ikääntyneiden alttius rahapelaamiselle tekevät yhdessä ikääntyneiden rahapelaamisesta merkittävän tutkimuskohteen. Seuraavissa alaluvuissa tutkitaan sekä laadullisen että määrällisen tut- kimusaineistojen perusteella, mitä on suomalaisten ikääntyneiden rahapelaaminen. Tässä tutkielmassa ikääntyneillä siis tarkoitetaan pääasiassa 65 vuotta täyttäneitä ja sitä vanhempia henkilöitä.

4.1 Ikääntynyt rahapelaajana

Ikääntymiseen liittyy useita piirteitä, jotka altistavat rahapelaamiselle. Ikääntyneet ovat usein jo poistuneet työelämästä, joten heillä on enemmän vapaa-aikaa käytettävissään, ja siten myös mahdollisuuksia rahapelaamiseen. Myös mielekkään tekemisen, tai esi- merkiksi harrastusten, puute voivat ajaa ikäihmisiä rahapelien ääreen. Eläkkeelle siirty- misen myötä ikääntyneiden tulotaso on monesti aiempaa matalampi, jolloin vähäisempi käytettävissä oleva rahamäärä saattaa tehdä ”pikavoittojen” tavoittelusta houkuttelevam- paa. Toisaalta alentunut tulotaso tekee ikääntyneistä myös haavoittuvaisempia rahape- laamisen haitoille, sillä heidän on myös vaikeampi elpyä taloudellisesti rahapeliongel- mien aiheuttamista menetyksistä, sillä ansiotaso ei yleensä enää kasva, kuten työuran aikana, ja toisaalta esimerkiksi pankkilainan saanti palvelkojen yhdistelemiseksi voi olla haastavaa. (Kämppi & Pajunen 2010, 13-15; Alho ym. 2015, 191-192.)

Ikääntyneet ovat usein nuorempia ikäluokkia yksinäisempiä. Yksinäisyys voi johtua esi- merkiksi siitä, että osa ystävistä, sukulaisista tai esimerkiksi oma puoliso, voivat olla jo edesmenneitä. Rahapelaaminen voi näin ollen olla eräs harvoista ikääntyneen henkilön sosiaalisista tilanteista, ja toisaalta myös syy poistua kotoa. Toisaalta myös menetysten

aikaansaama suru voi lisätä alttiutta rahapelaamiselle pakopelaamisen muodossa. Ikääntyneen henkilön terveydentila voi olla heikentynyt, ja toisaalta monet sairaudet ovat yleisempiä ikääntyneille kuin nuoremmilla ikäryhmillä. Heikentynyt terveydentila tai sairaudet voivat estää ikääntyneiltä joitakin harrastuksia tai muita mielenkiinnon kohteita, jolloin rahapelaaminen voi tarjota kiinnostavan vaihtoehdon. Toisaalta myös joidenkin lääkitysten, kuten Parkinsonin taudin, on todettu lisäävän sivuvaikutuksenaan alttiutta rahapelaamiselle. (Kämppe & Pajunen 2010, 13-15; Alho ym. 2015, 191-192.)

Edellä mainituista ikääntyneiden riskitekijöistä huolimatta on kuitenkin hyvä muistaa, että ikääntyneet eivät ole yksi homogeeninen ryhmä, vaan ikääntyneiden tausta, terveydentila ja sosioekonominen asema voivat vaihdella huomattavasti. (Kämppe & Pajunen 2010, 7.)

Aikaisempien tutkimusten perusteella suomalaisten ikääntyneiden on todettu pelaavan enimmäkseen Veikkauksen arvontapelejä. Tähän palataan tarkemmin vielä seuraavassa alaluvussa, jossa tutkitaan ikääntyneiden pelaamia rahapelaamisen muotoja määrällisten tutkimusaineistojen perusteella. Kansainvälisen tutkimuksen perusteella ikääntyneiden on todettu pelaavan enimmäkseen kasinoiden raha-automaattipelejä sekä erilaisia arvontapelejä. Kansainvälisen tilanteen vertailu suomalaiseen ei ole täysin mielekästä, sillä esimerkiksi vertailtaessa Suomen ja Yhdysvaltojen tilannetta, rahapelien saatavuus, sääntely ja koko rahapelaamisen kulttuuri ovat hyvin erilaiset. Esimerkiksi Yhdysvalloissa ikääntyneet ovat houkutteleva kohderyhmä peliyhtiöille, ja heihin kohdennetaan suoraa markkinointia, esimerkiksi tarjoamalla ilmaisia matkoja, aterioita tai yöpymisiä kasinohotelleissa. Suomessa taas ikääntyneisiin tai muihin erityisryhmiin ei kohdenneta markkinointia, ainakaan Veikkauksen toimesta. Rahapelien saatavuus on Suomessa myös hyvin erilaista, sillä Suomessa rahapelit on tuotu esille hyvin arkisiin asiointipaikkoihin, kun taas ulkomailla rahapelit ovat monesti pelattavissa vain erityisillä kasinoilla tai pelisaleissa. (Kämppe & Pajunen 2010, 16-17.)

Ikääntyneiden rahapelaamiselle ei ole olemassa yksittäistä syytä. Osa ikääntyneistä on saattanut pelata rahapelejä koko ikänsä, kun taas osa on voinut aloittaa vasta eläkeikään tullessaan. Parhaassa tapauksessa rahapelaaminen on viihdettä ja keino hankkia pientä lisäjännitystä arkeen tai tavata ystäviä. Ongelmalliseksi muuttuessaan rahapelaamisen on kuitenkin todettu vaihtuvan sosiaalisesta aktiviteetista yksinäisemmäksi. Internet-kasinot tuovat tähän oman osansa, sillä ne mahdollistavat pelaamisen yksin kotona. (Kämppe & Pajunen 2010, 18-20; Alho ym. 2015, 191-192.)

Suomessa rahapelaaminen koetaan kuitenkin ehkä enemmän häpeää aiheuttavana ja vähemmän sosiaalisesti hyväksyttynä ajanvietemuotona. Kun ikääntyneen rahapelaaminen muuttuu ongelmapelaamiseksi, se voi aiheuttaa monenlaisia negatiivisia ilmiöitä ikääntyneelle itselleen sekä hänen läheisilleen. Näitä ovat esimerkiksi ärtynyt ja vihainen käytös sekä masennus ja muut psyykkiset ongelmat. Rahapelaamiseen käytetty aika on pois muista arjen rutiineista, joten ikääntyneen mahdollisuudet huolehtia itsestään saattavat heikentyä. Myös yhteiskunnalliset haasteet on syytä nostaa esille, sillä ikääntyneiden kasvava osuus väestöstä ja ongelmapelaaminen voivat aiheuttaa merkittäviä kustannuksia. Ikääntyneiden osalta on todettu, että monesti rahapeliongelmat havaitaan muita ikäryhmiä myöhäisemmässä vaiheessa, sillä ikääntyneet eivät usein hae itse apua, ja toisaalta myös heidän lähipiirinsä on jo suppeampi. Ongelmapelaamisen ja taloudellisen epäonnistumisen aiheuttama häpeä voi myös olla ikääntyneelle nöyryyttävämpi kokemus kuin nuoremmille ikäluokille. (Alho ym. 2015, 191-192.)

4.2 Ikääntyneiden rahapelaaminen muihin ikäryhmiin verrattuna

Tässä alaluvussa analysoidaan suomalaisten ikääntyneiden rahapelaamista määrällisten tutkimusaineistojen perusteella. ”Suomalaisten rahapelaaminen 2015” - sekä ”Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa” -tutkimukset käsittelevät siis rahapelaamista kaikkien ikäryhmien osalta. Tässä tutkielmassa on poimittu edellä mainituista tutkimuksista nimenomaan ikääntyneitä, yli 65 vuotta täyttäneitä ja sitä vanhempia henkilöitä koskevia tietoja. Näitä tietoja on vertailtu muihin ikäryhmiin, kuvailtu sanallisesti ja niiden pohjalta on tehty johtopäätöksiä. Edellä kuvatulla menetelmällä on käsitelty useita eri näkökulmia, esimerkiksi pelaamisen yleisyys, pelaamiseen käytetty rahamäärä, pelattujen rahapelityyppien määrä sekä Internet-kasinoilla pelaamisen yleisyys. Tämän alaluvun taulukoissa aineistona on käytetty ”Suomalaisten rahapelaaminen 2015” -tutkimuksen tietoja, sillä se on otakseltaan laajempi (4 515 vastausta valtakunnallisesti) kuin ”Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa” (2 624 vastausta kolmesta maakunnasta). (Salonen & Raisamo 2015, 27; Salonen ym. 2019, 39.) Tässä esitetyt tiedot on kuitenkin tarkistettu myös ”Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapeliin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa” -tutkimuksesta, ja todettu niiden vastaavan pääpiirteissään vuonna 2015 toteutetun tutkimuksen tuloksia (Salonen ym. 2019, 103-145).

Vuonna 2015 toteutetun tutkimuksen mukaan, 76 % 65-74-vuotiaista on pelannut rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana. Vertailtaessa lukuja muihin ikäryhmiin havaitaan, että rahapelaamisen yleisyys on ikääntyneiden osalta toiseksi vähäisintä: kaikkien vähäisintä se on 15-17-vuotiailla eli rahapelaamisen näkökulmasta alaikäisillä.

Huomattavaa on myös se, vertailtaessa vuosina 2011 ja 2015 toteutettuja tutkimuksia, kasvua on tapahtunut kaikissa ikäryhmissä, paitsi 25-34-vuotiaissa, jossa rahapelaamisen yleisyys on pysynyt samalla tasolla. Tulee kuitenkin huomata, että nämä luvut kuvaavat vain pelaamisen yleisyyttä suhteellisesti ikäryhmän sisällä, eivätkä siten kuvaa esimerkiksi pelaamiseen käytettyä rahamäärää.

Taulukko 4. Pelannut rahapelejä 12 viime kuukauden aikana ikäryhmittäin vuosina 2011 ja 2015 (%) (mukailtu lähteestä Salonen & Raisamo 2015, 69).

Ikäryhmä	Vuosi	Kyllä	Ei
15-17	2015	37.4	62.6
	2011	47.2	52.8
18-24	2015	80.9	19.1
	2011	74.9	25.1
25-34	2015	83.7	16.3
	2011	83.9	16.1
35-49	2015	83.2	16.8
	2011	81.6	18.4
50-64	2015	83.1	16.9
	2011	80.6	19.4
65-74	2015	76.0	24.0
	2011	69.2	30.8

Rahapelaamiseen viikossa käytettyjä rahasummia vertailtaessa havaitaan, että kahdessa vanhimmassa ikäryhmässä rahapelaaminen painottuu suurempiin rahamääriin muita ikäryhmiä useammin. Tämä antaa viitteitä siitä, että ikääntyneet pelaavat, jos eivät muita ikäryhmiä yleisemmin, ainakin suuremmilla rahamäärillä.

Taulukko 5. Tavallisesti yhden viikon aikana rahapelaamiseen käytetyt rahamäärät (€) ikäryhmittäin vuonna 2015 (%) (mukailtu lähteestä Salonen & Raisamo 2015, 77).

Ikäryhmä	0.10-1.99€	2.00-3.99€	4.00-5.99€	6.00-10.99€	11.00-20.99€	≥21.00€	Ei tietoa	Ei pelaa
15-17	6.0	12.6	7.7	1.1	1.1	0.5	8.2	62.6
18-24	13.1	17.7	16.4	9.2	6.8	4.3	13.5	19.1
25-34	14.3	17.6	16.2	13.1	7.7	3.9	10.9	16.4
35-49	11.4	15.2	17.9	15.0	9.7	4.7	9.3	16.8
50-64	10.8	15.2	14.4	16.7	11.3	8.1	6.6	16.9
65-74	8.0	12.9	13.4	17.0	12.7	6.6	5.3	24.1

Rahapelaamisen useudella tarkoitetaan sitä, miten useasti rahapelejä pelataan, eli esimerkiksi kerran viikossa. Useuden osalta havaitaan, että muita ikäryhmiä suurempi osuus ikääntyneistä pelaa rahapelejä päivittäin tai lähes päivittäin (6,8 %), tai useita kertoja viikossa (5,7 %). Toisaalta myös 24,1 % ikääntyneistä ei pelaa lainkaan, mikä on alaikäisten jälkeen suurin osuus.

Taulukko 6. Rahapelaamisen useus ikäryhmittäin vuosina 2011 ja 2015 (%) (mukailtu lähteestä Salonen & Raisamo 2015, 71).

	Vuosi	Päivittäin tai lähes päivittäin	Useita kertoja viikossa	Kerran viikossa	2-3 kertaa kuukaudessa	Kerran kuukaudessa	Harvemmin	Ei pelaa
15-17	2015	1.1	0.0	3.9	7.7	4.4	19.9	63.0
	2011	1.9	6.8	10.6	3.7	4.3	19.9	52.8
18-24	2015	3.1	5.0	14.2	16.5	13.4	28.7	19.0
	2011	2.0	6.3	13.7	14.9	13.7	24.4	25.0
25-34	2015	2.7	3.7	17.9	14.2	15.5	29.6	16.3
	2011	3.8	4.4	19.5	14.1	13.8	28.3	16.1
35-49	2015	3.5	3.6	23.3	14.3	11.7	26.8	16.8
	2011	4.4	5.6	25.7	12.1	10.3	23.6	18.4
50-64	2015	6.1	5.1	33.7	10.3	8.0	20.0	16.9
	2011	5.1	5.8	34.1	9.7	8.2	17.6	19.4
65-74	2015	6.8	5.7	33.1	7.6	8.0	14.8	24.1
	2011	5.0	3.6	35.3	6.8	4.0	14.5	30.9

Näin ollen voidaan tutkielman ensimmäisen hypoteesin osalta todeta, että ikääntyneiden rahapelaaminen ei ole muita ikäryhmiä yleisempää, mutta toisaalta ne ikääntyneet, jotka

pelaavat rahapelejä, pelaavat muita ikäryhmiä useammin ja suuremmilla rahamäärillä, joskin erot muihin ikäryhmiin ovat melko pieniä.

Vertailtaessa rahapelaamisen muotojen yleisyyksiä, havaitaan, että ikääntyneet pelaavat yleisimmin vihreisiin peleihin kuuluvia arvontapelejä, kuten Lotto ja Eurojackpot, sekä raaputusarpoja. ”Suomalaisten rahapelaaminen 2015” -tutkimuksessa rahapelit on jaettu melko hienojakoisesti eri tyyppeihin. Jos kuitenkin kaikki arvontapelit ja raaputusarvat mielletään yhdeksi tyyppiä, seuraavaksi yleisimmin pelataan raha-automaattipelejä. Nämä luvut osoittavat tutkielman toisen hypoteesin vääräksi, eli arvontapelit ovat yleisimpiä ikääntyneiden pelaamia rahapelejä, eivätkä raha-automaattipelit. Toisaalta olisi mielenkiintoista nähdä pelaamiseen käytetty rahamäärä myös pelityypeittäin, sillä oletettavasti nopeatempoiseen raha-automaattipeliin käytetään enemmän rahaa kuin esimerkiksi viikoittaiseen Lotto-arvontaan. Muita mielenkiintoisia huomioita ovat muun muassa se, että ikääntyneet pelaavat muita ikäryhmiä harvemmin vedonlyöntiä, mutta toto-pelejä taas muita ikäryhmiä yleisemmin. Pöytäpelejä ja Internet-kasinoilla ikääntyneet pelaavat kaikista ikäryhmistä harvimmalla alaikäisten jälkeen. Huomaa, että seuraavassa taulukossa mainitaan yhä Raha-automaattiyhdistys ja Fintoto, sillä luvut perustuvat vuonna 2015 toteutettuun tutkimukseen.

Taulukko 7. Pelannut seuraavia rahapelityyppejä 12 viime kuukauden aikana ikäryhmittäin vuonna 2015 (%) (mukailtu lähteestä Salonen & Raisamo 2015, 72).

Pelityyppi	15-17	18-24	25-34	35-49	50-64	65-74
Veikkauksen Lotto, Eurojackpot, Viking lotto tai Jokeri	7.7	51.6	69.4	76.3	77.6	70.7
Veikkauksen nopeat päivittäiset arvontapelit, kuten Syke, eBingo, Pore	1.1	8.6	11.7	8.2	4.5	1.8
Veikkauksen muita päivittäisiä arvontapelejä, kuten Keno, Naapurit	1.6	15.4	22.3	23.7	25.6	20.7
Veikkauksen arpapelejä, kuten Ässä, Casino, Luontoarpa	15.9	52.7	55.1	45.1	40.3	32.1
Veikkauksen vakio- tai moniveikkausta	4.9	8.8	9.5	8.7	9.2	5.2
Veikkauksen vedonlyöntiä, kuten pitkäveto, moniveto, tulosveto, Live-veto	8.2	21.0	19.2	13.4	9.2	2.6
Rahapelejä Helsingin kasinolla	0.0	2.5	4.3	1.5	0.3	0.4
Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) rahapeliautomaateilla muualla kuin kasinolla	18.7	55.1	46.7	29.5	21.6	12.8
Pelinhoitajan hoitamaa pöytäpeliä muualla kuin kasinolla (ruletti, blackjack)	0.0	16.7	13.5	6.5	2.0	1.1
Nettipokeria Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	0.5	3.1	2.7	1.2	0.4	0.1
Muita pelejä Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) nettikasinolla	0.0	2.5	3.7	1.6	0.9	0.3
Fintoton hevospeliä, kuten Voittaja, Sija, Kaksari, Troikka, Päivän Duo, Toto75/76	0.5	3.5	4.8	5.9	6.1	6.2
Yksityistä vedonlyöntiä ja/tai korttipeliä rahapanoksin	8.2	9.5	8.8	4.6	1.5	0.7
Ruotsin tai Viron laivoilla tarjottavia rahapelejä	19.2	20.4	19.1	10.4	6.1	3.3
PAF:in nettipokeria	0.0	1.8	3.0	1.6	0.4	0.3
Muita PAF:in rahapelejä	0.0	3.9	4.4	2.6	0.9	0.4
Nettipokeria ulkomaille	0.0	2.9	4.5	1.6	0.5	0.0
Muita rahapelejä ulkomaille	0.5	5.1	5.4	2.4	0.6	0.1

Edellisistä luvuista on myös pääteltävissä, että ikääntyneet pelaavat lähinnä yhtä tai kahta erilaista pelityyppiä, kun taas muut ikäryhmät pelaavat useampia eri pelityyppejä. Useiden pelityyppien pelaamisen on todettu altistavan ongelmapelaamiselle (Peluuri 2019b).

Niin ikään Internet-kasinoilla ikääntyneet pelaavat alaikäisten jälkeen harvimmoin. Tämä selittyy sillä, että ikääntyneiden osalta tietotekniset valmiudet eivät välttämättä ole samalla tasolla kuin nuoremmilla ikäryhmillä, tai ainakaan tietotekniikan käyttö ei ole yhtä

arkipäiväistä. Huomattavaa on kuitenkin se, että Internet-kasinoilla viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneiden osuus on kasvanut vuosina 2011 ja 2015 toteutettuja tutkimuksia vertailtaessa 6,2 %:sta 10,1 %:iin (Salonen & Raisamo 2015, 76). Voidaan myös olettaa, että osuus tulee kasvamaan tulevaisuudessakin, kun esimerkiksi työssään tai arjessaan säännöllisesti tietotekniikkaa käyttäneet ihmiset ikääntyvät.

Rahapeliongelmiin yleisyys on vähäisintä ikääntyneillä ja alaikäisillä. Tämä on mielenkiintoista erityisesti ikääntyneiden kohdalla, sillä ikääntyneet pelaavat rahapelejä muita ikäryhmiä useammin ja käyttävät niihin suurempia rahamääriä. Toisaalta tulee huomata, että tutkimus on toteutettu haastattelututkimuksena, jolloin kohdehenkilö ei välttämättä osaa arvioida rahapelaamistaan riittävän objektiivisesti tai rehellisesti. Vertailtaessa vuosina 2011 ja 2015 toteutettuja tutkimuksia, rahapeliongelmat ovat kuitenkin hienoisessa kasvussa ikääntyneiden osalta. (Salonen & Raisamo 2015, 80-81.)

Vuonna 2015 toteutetun tutkimuksen mukaan ikääntyneet (54,6 %) ja alaikäiset (60,4 %) suhtautuvat rahapeleihin muita ikäryhmiä kielteisemmin, osuus on kuitenkin pienentynyt erityisesti ikääntyneiden kohdalla vuonna 2011 toteutetun tutkimuksen tasosta (64,1 %). Lisäksi ikääntyneistä miltei puolet (47 %) kannattaa raha-automaattipelien sijoittamista vain erillisiin pelisaleihin, mikä on muita ikäryhmiä suurempi osuus. Muita ikäryhmiä suurempi osuus ikääntyneistä (55 %) on sitä mieltä, että rahapelien ongelmapelaaminen on vakava ongelma Suomessa; vuonna 2011 toteutetussa tutkimuksessa vastaava luku oli 82,7 %, mikä osaltaan kuvastaa sitä, että asenteet rahapelaamista kohtaan ovat muuttuneet suopeammiksi. (Salonen & Raisamo 2015, 94, 97, 102.) Tältä osin vertailu erityisesti vuonna 2019 toteutettavan tutkimuksen lukuihin olisi mielenkiintoinen, sillä kesällä ja syksyllä 2019 Suomessa käytiin hyvin kriittistä keskustelua rahapelien markkinointiin ja rahapelimonopolin asemaan liittyen.

4.3 Tulosten yhteenveto

Määrällisen aineiston perusteella voidaan todeta, että rahapelaaminen ei ole yleisempää ikääntyneiden kohdalla muihin ikäryhmiin verrattuna, mutta ne ikääntyneet, jotka pelaavat, pelaavat muita ikäryhmiä useammin ja suuremmilla rahasummilla. Rahapelaamisen yleisyys on kasvussa vertailtaessa vuonna 2011 ja 2015 toteutettuja tutkimuksia. Rahapeleistä ikääntyneet pelaavat enimmäkseen vihreitä pelejä; Veikkauksen arvontapelejä ja raaputusarpoja, Internet-kasinoilla ikääntyneet pelaavat vähäisesti. Rahapeliongelmat ovat ikääntyneiden kohdalla harvinaisempia kuin muilla ikäryhmillä, mutta toisaalta ne

ovat myös kasvussa. Näitä havaintoja tukee myös lähdemateriaali (Salonen & Raisamo 2015, 54; EHYT ry 2016).

Seuraavassa taulukossa on koostettu ikääntyneiden rahapelaamisen piirteitä verrattuna muihin täysi-ikäisiin ikäryhmiin.

Taulukko 8. Ikääntyneiden rahapelaamisen piirteitä verrattuna muihin täysi-ikäisiin ikäryhmiin.

Mittari	Tilanne ikääntyneiden osalta (2015)
Rahapelaamisen yleisyys	Rahapelaaminen ei ole niin yleistä kuin muilla ikäryhmillä.
Rahapelaamiseen käytetty rahamäärä	Käytetyt rahamäärät ovat suurempia kuin muilla ikäryhmillä.
Rahapelaamisen useus	Pelaavat rahapelejä muita ikäryhmiä useammin.
Rahapelaamisen muodot	Pelaavat eniten vihreitä arvontapelejä, toiseksi eniten yhteistyökumppaneiden tiloissa ja pelisaleissa olevia raha-automaattipelejä. Pelaavat Internet-kasinoilla muita ikäryhmiä vähemmän.
Rahapeliongelmat	Vähemmän rahapeliongelmia kuin muilla ikäryhmillä, joskin rahapeliongelmat ovat kasvussa.
Asenteet rahapelaamista kohtaan	Suhtautuvat rahapeleihin muita ikäryhmiä kielteisemmin.

5 POHDINTA

5.1 Tutkimustehtävien tulokset

Tämän tutkielman tavoitteena ja tutkimustehtävinä oli selvittää, millaisia rahapelaajia suomalaiset ikääntyneet ovat, ja millaista heidän rahapelaamisensa on muihin ikäryhmiin verrattuna. Tutkielman ensimmäisessä luvussa, johdannossa, esiteltiin tavoitteet sekä aiheen valintaan johtaneet seikat. Lisäksi esiteltiin työn toimeksiantaja sekä tutkielman rakenne. Toisessa luvussa kuvailtiin rahapelaamisen tilannetta Suomessa, arpajaislakia, saatavilla olevia rahapelejä sekä erilaisia pelimuotoja sekä rahapelien luokittelu vihreisiin ja punaisiin peleihin. Lisäksi esiteltiin rahapelaamisen hyötyjä ja haittoja. Lisäksi toisessa luvussa kerrottiin riippuvuuksista, niiden lääketieteellisestä taustasta sekä erityisesti rahapeliriippuvuudesta ja sen muodoista.

Kolmannessa luvussa kuvailtiin tutkimustehtäviä ja tutkielman tavoitteita, tutkimuksen kohderyhmää, tutkimusmenetelmiä sekä käytettyjä lähdemateriaaleja. Lisäksi kuvailtiin tutkimuksen toteutusprosessia. Erityisen yllättävää oli huomata, miten vähän suomalaisten ikääntyneiden rahapelaamista on tutkittu, ja miten vähän siitä on ylipäättään kirjoitettu. Neljännessä luvussa analysoitiin tutkimustehtäviä sekä kirjallisen lähdemateriaalin että tilastojen perusteella. Oleellisimpia havaintoja olivat muun muassa, että suomalaisten ikääntyneiden rahapelaaminen ei ole muita ikäryhmiä yleisempää, mutta ikääntyneet pelaavat useammin ja suuremmilla rahasummilla kuin muut ikäryhmät. Lisäksi ikääntyneet pelaavat yleisimmin vihreitä rahapelejä, eli vähemmän haittoja sisältäviä rahapelejä. Myöskään rahapeliongelmat eivät olleet yleisempiä ikääntyneillä kuin nuoremmilla ikäryhmillä, joskin ikääntyneiden rahapeliongelmat ovat kasvussa. Neljä prosenttia Peluurin palveluihin yhteyttä ottaneista henkilöistä vuonna 2018 oli ikääntyneitä (Peluri 2019c, 13). Nämä tulokset ovat siinä mielessä yllättäviä, että ainakin tekijän omien havaintojen perusteella päivittäistavarakauppojen ja pelisalien raha-automaattipelejä pelaavista merkittävä osa on ikääntyneitä. Näitä havaintoja on tietysti sen verran vähän, ettei niiden perusteella voi tehdä johtopäätöksiä, mutta toisaalta ne antavat myös aihetta lisätutkimukselle; ovatko aikaisemmat kyselytutkimukset tavoittaneet ikääntyneitä, ja onko kyselytutkimuksiin vastattu rehellisesti? Olisi myös mielenkiintoista, jos tutkijoiden käytettävissä olisi peliyhtiöiden aineistoja. Tunnistautuneiden pelaajien, joiden henkilöllisyys on todennettu, osalta on oletettavaa, että peliyhtiöillä on tiedossa henkilötietojen

ohella kaikki heidän pelaamiseensa liittyvä tieto, eli mitä on pelattu, miten kauan ajallisesti ja millaisilla rahamäärillä. Näiden aineistojen pohjalta olisi mahdollista selvittää varmuudella, mitä esimerkiksi suomalaisten ikääntyneiden rahapelaaminen on käytännössä, ainakin tunnistautuneiden pelaajien osalta. On erikoista, että näitä tietoja ei ole tutkijoiden saatavissa edes Veikkauksen osalta.

Osa ikääntyneistä on pelannut koko ikänsä, osa taas on aloittanut vasta eläkeikään tullessaan. Ikääntyneiden rahapelaamiselle ei ole pystytty löytämään yksikäsitteistä syytä: osalle se on jännityksen tai voittojen hakemista, osalle taas pakenemista muista yksityiselämän ongelmista, vapaa-ajan tyhjiön täyttämistä tai reagointia suuriin elämänmuutoksiin tai traumaattisiin kokemuksiin. (Kämppe & Pajunen 2010, 59).

Ikääntyneet ovat rahapelaamisen suhteen haavoittuvassa asemassa, sillä heillä on esimerkiksi työelämästä poistumisen myötä enemmän aikaa käytettävissään, yksinäisyys on yleistä sekä heillä voi olla rahapelaamiselle altistavia sairauksia tai lääkityksiä (Kämppe & Pajunen 2010, 48). Toisaalta ikääntyneet ovat nyt myös vauraampia ja terveempiä kuin aiemmin (Eläketurvakeskus 2015, 39; 2019). Ikääntyneet eivät välttämättä myöskään hae apua rahapeliongelmiin yhtä useasti kuin nuoremmat ikäryhmät, esimerkiksi häpeän vuoksi.

Internet-kasinoilla pelaaminen on toistaiseksi ollut vähäistä ikääntyneiden osalta, joskin sekin on ollut kasvussa. On oletettavaa, että ikääntyneiden pelaaminen Internet-kasinoilla tulee lisääntymään oleellisesti, sillä uudet eläkeikään tulevat sukupolvet ovat edeltäjiään tottuneempia esimerkiksi tieto- ja viestintätekniikan käytössä.

Nämä seikat yhdistettynä siihen, että ikääntyneiden rahapeliongelmat ovat ylipäätään kasvussa jo aiempien tilastojen perusteella, antavat viitteitä siitä, että ikääntyneiden rahapelaamiseen tulee kiinnittää entistä enemmän huomioita. Ikääntyneiden ongelmapeleminen voisi tulevaisuudessa aiheuttaa merkittäviä kustannuksia yhteiskunnallisella tasolla, sekä ennen kaikkea vaikeuksia ja murheita peliongelmissa kärsivien ikääntyneiden sekä heidän läheistensä kohdalla.

5.2 Suomalaisten rahapelaaminen

Rahapelien saatavuuden sääntelyn on arvioitu olevan yksi tehokkaimpia keinoja rahapelien haittojen ehkäisyssä (Alho ym. 2015, 211). Suomessa rahapelit ovat kattavasti saatavilla: kuten toisessa luvussa todettiin, Suomessa on hajasijoitettuna noin 18 500

raha-automaattipeliä, lisäksi miltei jokaisessa päivittäistavarakaupassa, huoltoasemalla tai kioskillä on mahdollista pelata Veikkauksen arvontapelejä, vedonlyöntiä ja toto-pelejä.

Merkittävää on erityisesti punaisiksi peleiksi luokiteltujen, ensisijaisesti ongelmia aiheuttavien raha-automaattipelien avoin sijoittelu (Peluuri 2019c, 14). Jo pienille lapsille tulee tutuksi rahapelien sekä niiden pelaamisen näkeminen, ruuhka-aikana teini-ikäiset ovat kaupoissa pelaamassa rahapelejä, kun henkilökunta ei ehdi valvoa raha-automaattipelejä. Lisäksi raha-automaattipelejä on aiemmin ollut sijoitettuna jopa sairaaloissa ja palvelutaloissa. On arvioitu, että raha-automaattipelien lukumäärä henkilöä kohden on Suomessa maailman kärkeä, ja toisaalta myös koko hajasijoittelu on hyvin poikkeuksellinen järjestely muihin maihin verrattuna.

Tämän vuoksi olisikin mielenkiintoista tutkia, mikä on raha-automaattipelien hyvän saatavuuden, hajasijoittelun ja runsaan markkinoinnin merkitys siinä, että suomalaiset pelaavat rahapelejä neljänneksi eniten maailmassa. Suomalaisessa rahapelitutkimuksessa on monesti tyydytty toteamaan, että suomalaiset pelaavat ahkerasti tai innokkaasti rahapelejä, mutta ei ole pohdittu tarkempia syitä siihen, miksi suomalaiset pelaavat niin paljon kansainvälisesti vertailtuna. Tämän näkökulman puuttuminen, ja ehkä hieman kritiikitönkin suhtautuminen suomalaiseen rahapelijärjestelmään sekä sen käytännön toimeenpantoon, on yllättävä piirre kotimaisessa rahapelitutkimuksessa.

Hajasijoittelun osalta haasteena on myös se, että rahapeliongelmissa kärsivä henkilö joutuu kohtaamaan rahapelejä käytännössä päivittäin. Tällä hetkellä Veikkauksen raha-automaattipelit eivät vaadi tunnistautumista, joten niiden pelaamista ei voi estää itseltään mitenkään käteisellä rahalla pelattaessa. Pakollinen tunnistautuminen on näillä näkymin tulossa vasta vuonna 2022. Näinkin pitkä siirtymäaika tuntuu hieman erikoiselta, sillä raha-automaattipeleihin on jo nykyisellään mahdollista tunnistautua Veikkauksen asiakaskorttia käyttämällä tai pelaamalla pankkikortilla. Pakollisen tunnistautumisen on arvioitu vähentävän Veikkauksen raha-automaattipelien tuottoja 100-150 miljoonalla vuodessa (Veikkaus Oy 2019a, 3).

Hajasijoittelun puolesta argumentoidaan monesti sillä, että edunsaajien avustukset pienenisivät merkittävästi. Toisaalta ei ole myöskään oikein, että edunsaajien avustukset ovat peräisin ongelmapelaajilta. Lisäksi, jos suomalaiset kuluttaisivat vähemmän rahapeleihin, rahaa olisi enemmän käytettävissä esimerkiksi kotimaiseen kulutukseen ja toisaalta yhteiskunnan varoja ei kuluisi niin paljon rahapeliongelmiin hoitoon sekä rahapeliongelmissa aiheutuvaan sosiaalisen avun tarpeeseen.

Kesällä ja syksyllä 2019 julkisuudessa käytiin vilkasta keskustelua erityisesti Veikkauksen markkinoinnista. Keskusteluun osallistuttiin ylintä poliittista johtoa myöten, ja esille nousi jopa rahapelimonopolin lakkauttaminen, joskin mitään konkreettista ei päätetty suomalaisen rahapelijärjestelmän osalta. Negatiivisen julkisuuden myötä Veikkaus kuitenkin ilmoitti vähentävänsä 3 000 raha-automaattipeliä sekä rajoittavansa markkinointia. Lisäksi myös viimeisetkin palvelutaloissa olleet raha-automaattipelit poistettiin.

Raha-automaattipelien hajasijoittelun poistamiseksi on perustettu kansalaisaloite, joskin se ehti kerätä keruuajanaan 20.3.-20.9.2019 vain 31 911 ääntä, eikä siten edennyt eduskuntaan (Oikeusministeriö 2019). Tämän kansalaisaloitteen taustalla olleet tahot ovat sittemmin perustaneet uuden kansalaisaloitteen samaan aiheeseen liittyen.

Nykyisellään muiden EU-maiden lisensoitulla toimivilla Internet-kasinoilla pelatut rahat jäävät käytännössä kokonaan ulkomaille, tai ainakin näiden peliyhtiöiden omistajille. Lisenssipohjainen rahapelijärjestelmä mahdollistaisi näiden tuottojen verottamisen, joskin on silti epäselvää, tarjoaisivatko tietyt tahot edelleen rahapelejä suomalaisille ilman lisenssiä, kuten tälläkin hetkellä. Onkin mielenkiintoista seurata, miten tilanne kehittyi Ruotsissa, niin rahapelihaittojen kuin valtion saamien tuottojen osalta. Suomessa on toisinaan ehdotettu ulkomaisten pelisivustojen estämistä suomalaisilta tietoliikennettä rajoittamalla, mutta käytännön toimiin ei ole vielä ryhdytty. Tämän tyyppinen rajoittaminen saatetaan tulkita sensuuriksi, joten asia herättäisi varmasti runsaasti yhteiskunnallista keskustelua. Rajoituksen kiertäminen olisi todennäköisesti myös mahdollista, joskin se varmasti tehoaisi kuitenkin valtaosaan pelaajista.

5.3 Luotettavuus

Tutkielman luotettavuuden osalta yhtenä keskeisenä huomiona on erityisesti suomalaisten ikääntyneiden rahapelaamista käsittelevien aineistojen vähäinen määrä sekä suomalaisten rahapelaamista käsittelevien määrällisten tutkimusten suuri painoarvo tässä tutkielmassa. Näiden tutkimusten perustana olevat kyselytutkimukset ovat tehty muutamia vuosia sitten. Rahapeliala ja rahapelaaminen muuttuvat nopeasti, joten näitä tutkimuksia ei voi pitää enää kaikilta osin ajantasaisena. Kesällä ja syksyllä 2019 suomalaisessa mediassa oli paljon kriittistä keskustelua Veikkauksen asemasta ja rahapelien markkinoinnista, joten nyt tehdyssä kyselytutkimuksessa vastaukset voisivat olla jonkin verran erilaiset. ”Suomalaisten rahapelaaminen 2019” -tutkimus ei valitettavasti ehtinyt

valmistua ennen tämän tutkielman tekoa. Toisaalta muita näin kattavan aineiston sisältäviä tutkimuksia ei ole olemassa. Edellä mainittujen tutkimusten osalta yhtenä näkökulmana nousee vielä esille, ovatko kyselyt tavoittaneet ikääntyneitä, ja onko kyselyihin vastattu rehellisesti? Moni voi hävetä rahapelaamista, ja siten vähätellä vastauksia, vaikka kyselyt ovatkin anonyymejä. Toisaalta myös oman rahapelaamisensa arviointi voi olla haastavaa, ellei itse pidä siitä tarkkaa kirjaa. Osa rahapelejä pelaavista henkilöistä voi olla esimerkiksi ikänsä tai sairauksiensa puolesta sen verran heikkokuntoisia, tai syrjäytyneitä, ettei kyselyn täyttäminen ole enää onnistunut heiltä. Osa henkilöistä on saattanut jättää vastaamatta sen vuoksi, ettei kysely tai aihe kiinnosta heitä. Olisikin mielenkiintoista tutkia rahapeliyhtiöiden lukuja tunnistautuneen pelaamisen osalta, sillä todellista pelaamista kuvaavat luvut eivät valehtele.

LÄHTEET

A-klinikkasäätiö. 2019a. Vuosiraportti 2018: Henkilöstö ja talous. Viitattu: 19.8.2019. <https://vuosiraportti.a-klinikkasaatio.fi/henkilosto-ja-talous>.

A-klinikkasäätiö. 2019b. Vuosiraportti 2018: Strategia 2016-2019. Viitattu: 19.8.2019. <https://vuosiraportti.a-klinikkasaatio.fi/strategia-2016-2019>.

A-klinikkasäätiö. 2019c. Vuosiraportti 2018: Tiedon saatavuus. Viitattu: 19.8.2019. <https://vuosiraportti.a-klinikkasaatio.fi/tiedon-saatavuus>.

A-klinikkasäätiö. 2019d. Vuosiraportti 2018: Pelihaitat. Viitattu: 19.8.2019. <https://vuosiraportti.a-klinikkasaatio.fi/pelihaitat>.

Alho, H. & Heinälä, P. & Kiianmaa, K. & Lahti, T. & Murto, A. (toim.) 2015. Rahapeliriippuvuus. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Arpajaishallinto. 2015. Rahapelien markkinointia koskevat Poliisihallituksen linjaukset. Viitattu: 19.8.2019. https://www.arpajaishallinto.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/intermin/embeds/arpajaishallintowwwstructure/54035_Rahapelien_markkinointia_koskevat_Poliisihallituksen_linjaukset.pdf?10488caec45bd488.

Arpajaishallinto. 2018. Loot boxien suhde arpajaislakiin. Viitattu: 22.9.2019. https://www.arpajaishallinto.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/intermin/embeds/arpajaishallintowwwstructure/82985_Allekirjoitettu_lausunto.pdf?3f88e87b3517d788.

Arpajaishallinto. 2019. Rahapelitoiminta ja EU. Viitattu: 25.3.2019. <https://www.arpajaishallinto.fi/rahapelit/eu>.

Arpajaislaki 23.11.2001/1047. Finlex. Viitattu: 16.3.2019. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047>.

EHYT ry. 2016. Suurten ikäluokkien miehet pelaavat ikääntyneistä eniten. Viitattu: 8.9.2019. <http://www.ehyt.fi/fi/suurten-ik%C3%A4luokkien-miehet-pelaavat-ik%C3%A4%C3%A4ntyneist%C3%A4-eniten>.

EHYT ry. 2017. Rahapelaamisen riskit - varhainen tunnistaminen ja puheeksiottaminen. Viitattu: 20.8.2019. http://www.ehyt.fi/sites/default/files/Rahapelaamisen%20riskit_Aluefoorumi%20Kaajaani.pdf.

Economist, The. 2017. The world's biggest gamblers. Viitattu: 13.8.2018. <https://www.economist.com/graphic-detail/2017/02/09/the-worlds-biggest-gamblers>.

Eläketurvakeskus. 2015. Eläkeikäisten kulutus Suomessa 1985–2012. Viitattu: 22.9.2019. https://www.etk.fi/wp-content/uploads/2015/10/rap_06_2015_netti.pdf.

Eläketurvakeskus. 2019. Eläkeläisten toimeentulo. Viitattu: 22.9.2019. <https://www.etk.fi/elakejarjestelmat/elaketurva/elakkeensaajien-kokonaistulot/elakkeensaajien-toimeentulo/>.

Heikkilä, A. 2005. Riippuvuus: valheiden verkko. 4. painos. Helsinki: Rasalas-Kustannus.

Helsingin Sanomat. 2018. Minne unohtuivat lupaukset pelikoneiden karsimisesta? Suomalaisen massiivisen peliongelman ratkominen näyttää lässähtävän. Viitattu: 4.11.2019. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005771783.html>.

Helsingin Sanomat. 2019. Arvostelun kohteeksi joutunut Veikkaus perustaa eettisen neuvoston ja aikoo palkita vastuullisuudesta. Viitattu: 13.8.2019. <https://www.hs.fi/talous/art-2000006203211.html>.

Hietaharju, P. & Nuuttila, M. 2017. Käytännön mielenterveystyö. 4.-5. painos. Helsinki: Sanoma Pro.

Huttunen, M. 2017. Vieroitusoireyhtymät. Duodecim Terveyskirjasto. Viitattu: 15.8.2018. http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlk00551.

Johansson, K. & Axelin, A. & Stolt, M. & Ääri, R-L. (toim.) 2007. Systemaattinen kirjallisuuskatsaus ja sen tekeminen. Turun yliopisto. Hoitotieteen laitoksen julkaisuja. Tutkimuksia ja raportteja. A:51/2007. Turku: Åbo Akademis tryckeri / Digipaino-Turun Yliopisto.

Järvinen-Tassopoulos, J. (toim.) 2018. Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017. THL. Helsinki: PunaMusta Oy.

Koski-Jännes, A. 2000. Miten riippuvuus voitetaan. 1. painos. Helsinki: Otava.

Kämppi, J. & Pajunen, E. 2010. Pelin viemää : Katsaus ikääntyneiden rahapelaamiseen. THL. Helsinki: Yliopistopaino.

MTV Uutiset. 2019. Kiista peliautomaateista käy kuumana: Kuinka paljon rahaa tuo yksi pelikone, mitä kaupalle jää käteen ja kuka maksaa kulut? Veikkaus paljasti MTV:lle rahapelien tärkeimmät luvut. Viitattu: 20.8.2019. <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/kiista-peliautomaateista-kay-kuumana-kuinka-paljon-rahaa-tuo-yksi-pelikone-mita-kaupalle-jaa-kateen-ja-kuka-maksaa-kulut-veikkaus-paljasti-mtv-lle-rahapelien-tarkeimmat-luvut/7513768#gs.ww9023>.

Mielenterveysseura. 2018. Riippuvuusongelmat. Viitattu: 15.8.2018. <https://www.mielenterveysseura.fi/fi/mielenterveys/mielenterveyden-h%C3%A4iri%C3%B6t/riippuvuusongelmat>.

Oikeusministeriö. 2019. Kansalaisaloite.fi: "Rahapeliautomaatit poistettava kaupoista, kioskeilta, ravintoloista ja huoltoasemilta". Viitattu: 22.9.2019. <https://www.kansalaisaloite.fi/fi/aloite/3933>.

Peluuri. 2019a. Rahapeliongelma ja aivot. Viitattu: 22.9.2019. <https://peluuri.fi/fi/tietopankki/rahapelaamisen-psykologiaa/rahapeliongelma-ja-aivot>.

Peluuri. 2019b. Rahapeliongelma Suomessa. Viitattu: 22.9.2019. <https://peluuri.fi/fi/tietopankki/yleista-tietoa-rahapelaamisesta-ja-peliongelmasta/rahapeliongelma-suomessa>.

Peluuri. 2019c. Peluurin vuosiraportti 2018. Viitattu: 22.9.2019. https://peluuri.fi/sites/default/files/peluuri_vuosiraportti_2018_25.3.2019.pdf.

Päihdelinkki. 2018. Vieroitusoireet. Viitattu: 15.8.2018. <https://www.paihdelinkki.fi/fi/oma-apu/huumeet-ja-laakkeet/amfetamiini-tietoa-ja-ohjeita-vieroittautujille/vieroitusoireet>.

Rikoslaki 19.12.1889/39. Finlex. Viitattu: 16.3.2019. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1889/18890039001>.

Salminen, A. 2011. Mikä kirjallisuuskatsaus? - Johdatus kirjallisuuskatsauksen tyyppeihin ja hallintotieteellisiin sovelluksiin. Vaasan yliopiston julkaisuja.

Salonen, A. & Lind, K. & Castrén, S. & Lahdenkari, M. & Kontto, J. & Selin, J. & Hellman, M. & Järvinen-Tassopoulos, J. 2019. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa : Rahapelikyselyn 2016-2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa. THL. Tampere: PunaMusta Oy.

Salonen, A. & Raisamo, S. 2015. Suomalaisten rahapelaaminen 2015: Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla. THL. Tampere: Juvenes Print - Suomen Yliopistopaino Oy.

THL. 2016. Riippuvuutta aiheuttavien aineiden vertailu. Viitattu: 15.8.2018. <https://thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/ehkaiseva-paihdetyo/keskeiset-kasitteet/paihteiden-riippuvuus-vertailu>.

Varvio, S. 2007. Katsaus Suomen rahapelijärjestelmään. Viitattu: 24.3.2019. <http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/77950/T24-2007-VERKKO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Veikkaus Oy. 2019a. Vuosiraportti 2018. Viitattu: 22.9.2019. https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2018/veikkaus_vuosiraportti_2018.pdf.

Veikkaus Oy. 2019b. Pelipaikat ja pelit. Viitattu: 16.11.2019. <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/yritystietoa/pelipaikat-ja-pelit>.

Veikkaus Oy. 2019c. Kolikkopelit Veikkauksella. Viitattu: 16.11.2019. <https://www.veikkaus.fi/fi/artikkeli#!/dimy/kampanjat/kasinopelit/kolikkopelit>.

Veikkaus Oy. 2019d. Veikkauksen pöytäpelit. Viitattu: 16.11.2019. <https://www.veikkaus.fi/fi/artikkeli#!/dimy/kampanjat/poytapelit/poytapelit>.

Viljamaa, J. 2011. Pakko saada: addiktoitunut yhteiskunta. Helsinki: WSOY.

Ålands Penningautomatförening. 2019a. Annual Report 2018. Viitattu: 19.8.2019. <https://aboutpaf.com/corporate/annual-reports/>.

Ålands Penningautomatförening. 2019b. Our games. Viitattu: 16.11.2019. <https://aboutpaf.com/about/our-games/>.