

TERESA TASKINEN

## Kaupassa, kioskilla ja kotikoneella

Rahapelit nuorten elämässä



**PELIHAITAT**



Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus

postimyynti: Stakes / Asiakaspalvelut PL 220, 00531 Helsinki

puhelin: (09) 3967 2190, (09) 3967 2308 (automaatti)

faksi: (09) 3967 2450 • Internet: [www.stakes.fi](http://www.stakes.fi)

© Kirjoittaja ja Stakes

Taitto: Minna Komppa, Taittotalo PrintOne

ISBN 978-951-33-2007-2 (nid.)

ISSN 1795-8091 (nid.)

ISBN 978-951-33-2008-9 (PDF)

ISSN 1795-8105 (PDF)

Stakes, Helsinki 2007

Valopaino Oy

Helsinki 2007

## TIIVISTELMÄ

Teresa Taskinen. Kaupassa, kioskilla ja kotikoneella. Rahapelit nuorten elämässä. Stakes, Työpapereita 25/2007, 46 sivua, 10 euroa. Helsinki 2007. ISBN 978-951-33-2007-2

Rahapeliä pelaaminen on nykyään suosittu vapaa-ajanviettomuoto myös nuorten keskuudessa. Vuoden 2007 alussa julkaistun sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuksen (STM) kyselytutkimuksen mukaan 12–17-vuotiaat suomalaisnuoret pelaavat ahkerasti rahapelejä. Tutkimukseen osallistuneista 5 000 suomalaisnuoresta yli puolet oli pelannut jotakin rahapeliä kuluneen vuoden aikana. Suosituin peli on rahapeliautomaatti. Perinteisten rahapeliä lisäksi uudet pelimuodot, kuten internetin rahapelit, ovat tulleet tutuksi nuorille. Nettipokeri tavoittaa väistämättä myös vapaa-aikaansa internetissä viettävät lapset ja nuoret. Internetin rahapeleihin on pääsy kielletty alle 18-vuotiailta, mutta tutkimusten mukaan myös lapset ja nuoret ovat päässeet pelaamaan niitä. Ikärajat rahapeliä pelaamiseen ovat Suomessa Euroopan alhaisimmat. Suomen arpajaislaissa on asetettu rahapeli-automaattien pelaamiselle 15 vuoden ja kasinopeliä pelaamiselle 18 vuoden ikäraja.

Kansainvälisten tutkimusten mukaan nuorten rahapeliä pelaaminen on lisääntynyt viime vuosina. Rahapelit kiehtovat erityisesti poikia. Niin ikään nuoret ongelmapelaajat ovat useimmiten poikia. Nuoret hakevat rahapeleistä jännitystä, seuraa ja ajanvietettä, mutta eivät aina osaa ajatella rahapeliä toista puolta. Pelaaminen saattaa muuttua helposti ja huomaamatta ongelmalliseksi myös nuorten kohdalla. Ongelmallinen pelaaminen häiritsee toistuvasti muuta elämää esimerkiksi taloudellisella, sosiaalisella, fyysisellä tai psyykkisellä tasolla. Ongelmapelaamiselle ei ole olemassa yhtä selkeää määritelmää, vaan se on monitasoinen ilmiö. Harmiton pelaaminen voi muuttua riskipelaamiseksi ja siitä eteenpäin ongelmapelaamiseksi. Nuoren pelaajan kohdalla ongelmalliseksi kehittyneessä pelaamisessa on kuitenkin kyse ennemminkin liika- tai ongelmapelaamisesta kuin varsinaisesta peliriippuvuudesta. Kansainvälisten tutkimusten mukaan varhaisella iällä tapahtuvalla rahapeliä pelaamisella on todettu olevan yhteyksiä aikuisiällä ilmenevään peliriippuvuuteen. Ongelmapelaamisella on yhteyksiä myös muuhun riskikäyttäytymiseen, kuten päihteiden käyttöön, näpistämiseen ja koulupinnaamiseen. Myös masentuneisuus, heikko koulumenestys ja vaikeudet kotona lisäävät ongelmapelaamisriskiä nuorten kohdalla.

Ongelmapelaamisen määrittelyyn on olemassa erilaisia tutkimusmenetelmiä ja kysymyssarjoja, joista osa sopii peliongelman tunnistamiseen myös nuorten kohdalla. STM:n kyselytutkimuksen mukaan peliongelmaisten riskiryhmään kuuluu noin 1,3 prosenttia kaikista 12–17-vuotiaista nuorista eli noin 5 000 nuorta.

Kansainvälisten tutkimusten mukaan vanhemmat ovat avainhenkilöitä nuorten pelikäyttäytymistä tarkasteltaessa. Nuoret oppivat usein rahapeliä pelaamisen vanhemmiltaan ja jäljittelevät jo nuorella iällä vanhempiansa pelikäyttäytymistä. Rahapeliä pelaaminen voidaan nähdä myös prosessinluonteisena asiana, jossa on eri vaiheita. Näitä ovat pelaamisen aloittaminen, pelaamisen muuttuminen ongelmalliseksi, peliongelman myöntäminen ja peliongelman selviytyminen. Pelihistoriaprosessin eteneminen on jokaisen ongelmapelaajan kohdalla yksilöllistä.

Ehkäisevä työ on tärkeä osa-alue rahapelihaittoja tarkasteltaessa. Näkökulma riski- ja ongelmapelaamisen ehkäisyyn on laaja, sillä siihen ovat vaikuttamassa pelipolitiikan lisäksi useat toimijat eri tahoilta. Myös pelaamisen valvonta on tärkeää nuorten rahapelihaittojen ehkäisyssä. Nuorten ongelmapelaamisen ehkäisyyn on olemassa erilaisia malleja ja projekteja ympäri maailmaa. Työkaluja nuorten pelihaittojen ehkäisyyn kehitetään myös Suomessa, sillä vuonna 2007 käynnistyi RAY:n rahoituksella kaksi uutta nuorten ongelmapelaamisen ehkäisyyn liittyvää projektia. Lasten ja nuorten pelihaittojen ehkäisyyn on kiinnitettävä enemmän huomiota Suomessa ja aihe otettava mukaan yhteiskunnalliseen keskusteluun.

Avainsanat: pelihaitat, ongelmapelaaminen, nuoret, rahapelit, ehkäisy

# SISÄLTÖ

Tiivistelmä .....	3
1 Johdanto .....	7
2 Suomalaisnuorten rahapelaaminen .....	8
2.1 Miksi nuoret pelaavat? .....	8
2.2 Mitä pelejä nuoret pelaavat? .....	8
2.3 Paljonko nuoret käyttävät rahaa peleihin? .....	9
2.4 Rahapelien ikäraajat .....	9
3 Nuorten pelaamisen eri ulottuvuudet.....	11
3.1 Uusmedia lasten ja nuorten pelikulttuureissa.....	11
3.2 Tietokonepelit ja rahapelit.....	12
3.3 Internetin rahapelit ja pokeribuumi .....	12
3.4 Sosiaalinen pelaaminen ja vanhempien pelaaminen.....	15
4 Nuorten ongelmapelaaminen .....	16
4.1 Mitä ongelmapelaaminen on?.....	16
4.2 Mistä ja miten nuoren peliongelman tunnistaa? .....	17
4.3 Peliongelman määrittely ja tunnistaminen .....	18
4.4 Suomalaisnuorten ongelmapelaaminen.....	19
5 Peliongelma osana nuoren pelihistoriaa .....	21
5.1 Pelaamisen aloittaminen .....	21
5.2 Pelaamisen muuttuminen ongelmalliseksi.....	23
5.3 Peliongelman myöntäminen.....	23
5.4 Peliongelmosta selviytyminen .....	24
6 Rahapelihaittojen ehkäisy ja pelaamisen valvonta.....	27
6.1 Kanadalainen malli pelihaittojen ehkäisyyn.....	28
6.2 Välineitä ehkäisytyön tueksi .....	29
6.3 Suomalaisia projekteja .....	29
6.4 Rahapeliyhteisöjen vastuullisuustoimenpiteet .....	30
6.5 Pelaamisen valvonta.....	31
6.6 Pelaamisen rajoittamista tukevia toimenpiteitä .....	32
7 Nuorten rahapelaamiseen liittyvä tutkimus.....	33
7.1 Suomalainen tutkimus .....	33
7.2 Kansainvälinen tutkimus .....	35
7.2.1 Kanada ja muut maat .....	36
7.2.2 Pohjoismaat.....	36
7.3 Monikansalliset tutkimukset.....	38
7.4 Tutkimustulosten vertailua .....	39
8 Lopuksi .....	40
Lähteet .....	41
LIITE 1. Nuorten rahapelitutkimuksessa käytetyt SOGS-RA-kysymykset .....	45

# 1 JOHDANTO

Suomalaiset lapset ja nuoret ovat kiinnostuneita monenlaisista rahapeleistä. Tämä havainto tulee esille myös tutkimustuloksissa. Vuoden 2007 alussa julkaistu sosiaali- ja terveysministeriön (STM) tilaama ja Taloustutkimuksen toteuttama kyselytutkimus 12–17-vuotiaiden suomalaisnuorten rahapelien pelaamisesta kertoo, että yli puolet tutkimukseen osallistuneista 5 000 nuoresta on pelannut jotakin rahapeliä viimeksi kuluneen vuoden aikana. Suosituin rahapeli nuorten keskuudessa on rahapeliautomaatti, mutta myös uudet pelimuodot, kuten nettipokeri, ovat nuorten keskuudessa suosittuja. Tämä julkaisu keskittyy nuorten rahapelien pelaamiseen. Selvityksen kohteena ovat suomalaiset rahapelejä pelaavat alle 30-vuotiaat nuoret ja nuoret aikuiset sekä nuoret ongelmapelaajat.

Nuorilla on erilaisia syitä ja motiiveja rahapelien pelaamiseen. Yleisesti rahapelit ovat nuorille ajanvietettä muiden pelien tapaan. Kansainvälisten tutkimusten mukaan nuoret hakevat rahapeleistä viihdettä ja jännitystä, mutta he pelaavat myös rahan ja sosiaalisen painostuksen takia. Nuoret saattavat pelata myös paetakseen todellisuutta tai poistaakseen masennusta. Osa pelaa yksinäisyyteen. Jotkut nuorista pelaavat vanhempiensa ja sisarustensa antaman esimerkin innostamina. Rahapeleistä innostuneina nuoret eivät aina osaa ajatella pelien toista puolta. Harmiton pelaaminen ja sitä seuraava riskipelaaminen saattavat muuttua helposti ja huomaamatta ongelmalliseksi myös nuorten kohdalla. Ongelmalliseksi kehittynyt pelaaminen vaikuttaa merkittävästi, usein negatiivisella tavalla nuoren elämän eri alueisiin, kuten talouteen, psyykeen ja sosiaalisiin suhteisiin. Peliongelma voi olla vakava ja monitasoinen ilmiö myös nuoren ongelmapelaajan kohdalla.

Lasten ja nuorten rahapelien pelaamista on tutkittu toistaiseksi erittäin vähän Suomessa. Kansainvälistä tutkimustietoa aiheesta löytyy sen sijaan runsaasti. Muualla tehdyistä tutkimuksista ja selvityksistä on apua myös suomalaiseen pelitutkimukseen ja aiheen käsittelyyn laajemminkin, mutta tutkimustulosten vertailussa on syytä olla varovainen ja kriittinen. Kansainvälisiä tutkimustuloksia vertailtaessa on otettava huomioon eri maiden toisistaan poikkeavat rahapelijärjestelmät ja niihin liittyvät säädökset, lait ja ikäraajat. Suomessa ikäraajat rahapeleihin ovat toistaiseksi Euroopan alhaisimmat, mutta tällä hetkellä käydään keskustelua ikärajojen nostamisesta niin ministeriötasolla, ruohonjuuritasolla kuin mediassakin.

Rahapelihaittojen ehkäisyyn on hyvä ottaa laajempi näkökulma, sillä siihen ovat vaikuttamassa monet eri tekijät pelipolitiikasta lähtien. Nuorten rahapelihaittojen ehkäisyyn tähtäävä työ on vasta alussa Suomessa, mutta toivon sen kehittyvän lähivuosina. Malleja ja hyviä käytäntöjä löytyy runsaasti kansainväliseltä puolelta. Suomessa nuorten rahapelaamisesta ja peliongelamista tarvitaan lisää yhteiskunnallista keskustelua ja tutkimusta.

Käsittelen tässä julkaisussa nuorten rahapelaamista eri näkökulmista, pelaamisen ikärajoja ja valvontaa sekä nuorten kohdalla ilmenevää peliongelmaa. Lisäksi esittelen työkaluja ja toimenpiteitä nuorten pelihaittojen ehkäisyyn ja aiheeseen liittyviä projekteja. Luku 5 esittelee osittain oman graduni (Taskinen 2007) tutkimustuloksia. Julkaisun lopussa esittelen ja vertailen aiheesta tehtyjen tutkimusten tuloksia sekä Suomessa että muualla maailmassa. Suomalaisnuorten pelaamiseen liittyvät tutkimustulokset perustuvat pääosin sosiaali- ja terveysministeriön (2006) tutkimukseen nuorten rahapelaamisesta, mutta mukana on myös tutkimustuloksia muun muassa STM:n teettämistä väestökyselyistä vuosilta 2003 ja 2007 sekä kansainväliseltä tutkimuskentältä.

## 2 SUOMALAISNUORTEN RAHAPELAAMINEN

### 2.1 Miksi nuoret pelaavat?

Nuorten motiivit rahapelien pelaamiseen ovat yksilöllisiä. Kansainvälisten tutkimusten mukaan nuoret hakevat rahapeleistä viihdettä ja jännitystä, mutta he pelaavat myös rahan ja sosiaalisen painostuksen takia. Raha ei ole välttämättä tärkein syy nuorten pelaamiseen, vaan se on väline pelaamisen jatkamiseen. Nuoret pelaavat myös paetakseen todellisuutta tai poistaakseen masennusta. Nuoret ongelmapelaajat ovat kertoneet, että pelatessaan he pystyvät unohtamaan ongelmansa, sillä rahapelien avulla nuoren on helppo paeta surua ja murhetta. Osa hakee peleistä seuraa yksinäisyyteen. Jotkut nuorista pelaavat vanhempiensa ja sisarustensa antaman esimerkin innostamina. Myös ystävillä ja vertaisryhmällä on tärkeä merkitys: osa nuorista pelaa, koska heidän kavereidensa tekevät niin. He haluavat kuulua mukaan porukkaan ja hakevat pelitaidoillaan ja -kokemuksillaan kavereidensa hyväksyntää. (Youth Gambling International 2007a; Fröberg 2006, 15–16.)

Pelaamista ylläpitävät nuorten kohdalla myös peleihin, onneen ja voittamiseen liittyvät epärealistiset uskomukset. Nuoret eivät välttämättä ymmärrä tai tunne onnenpelien ja taitopelien eroja. Nuorilla saattaa olla harhaluuloja siitä, että he voivat kehittyä paremmiksi pelaajiksi myös pelkkään onneen perustuissa rahapeleissä harjoittelemalla ja pelikertoja lisäämällä. Nämä uskomukset liittyvät usein tietokonepelistä opittuihin malleihin. (Fröberg 2006, 17–18.) Lisäksi nuoret, kuten yhtä lailla myös aikuiset pelaajat, ovat usein tietämättömiä rahapelien rakenteesta ja todennäköisyyksistä. Tämä vaikuttaa olennaisesti ongelmapelaamisriskin lisääntymiseen. Suomessa sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö on esittänyt, että pelinjärjestäjät olisi velvoitettava tiedottamaan kuluttajille pelattavan pelin todellisista voittotodennäköisyyksistä ja palautusprosentteista (STM 2007a).

### 2.2 Mitä pelejä nuoret pelaavat?

Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriön vuonna 2006 Taloustutkimuksella teettämän tutkimuksen mukaan alaikäiset suomalaiset nuoret ovat innokkaita rahapelien pelaajia. Tutkimukseen osallistuneista 12–17-vuotiaista nuoresta (n = 5 000) yli puolet ilmoitti pelanneensa jotakin rahapeliä haastattelua edeltäneen vuoden aikana. Nuoret ovat viimeksi kuluneen vuoden aikana pelanneet eniten rahapeliautomaatteja, joita on pelannut lähes puolet kaikista tutkimukseen osallistuneista. Seuraavaksi eniten on pelattu raaputusarpoja ja lottoa, joiden pelaajia on kolmannes vastaajista. Nuoret ovat pelanneet viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana keskimäärin kahta eri rahapeliä. (Ilkas & Aho 2006).

Vuoden 2007 väestökyselyssä oli mukana 138 vastaajaa 15–17-vuotiaiden ikäryhmästä. Tästä nuorten ryhmästä rahapelejä oli pelannut kuluneen vuoden aikana 65,8 prosenttia ja joskus elämänsä aikana 80,8 prosenttia. Viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana pelanneet 15–17-vuotiaat nuoret olivat pelanneet keskimäärin kolmea eri rahapeliä (STM 2007b).

Rahapeliautomaatti on suosituin rahapeli Suomessa sekä nuorten että aikuisten kohdalla. Tämä ilmenee kaikissa laajemmissa suomalaistutkimuksissa. Nuorten rahapelitutkimuksen (2006) mukaan toiseksi suosituimpia rahapelejä 12–17-vuotiaiden nuorten kohdalla ovat raaputusarvat ja lotto (Ilkas & Aho 2006). Raaputusarvat olivat toiseksi suosituimpia myös väestökyselyyn (2007) vastanneiden 15–17-vuotiaiden nuorten keskuudessa. Heistä arpoja oli raaputtanut yli kolmannes. Kolmanneksi eniten väestökyselyyn (2007) vastanneet nuoret olivat pelanneet Veikkauksen vedonlyöntiä ja lottoa (STM 2007b).

Myös internetin rahapelit ovat tuttuja nuorille. Nuorten rahapelitutkimuksen (2006) mukaan nettipokeria oli pelannut joka kymmenes 12–17-vuotias niistä vastaajista, jotka olivat pelanneet jotakin rahapeliä kuluneen vuoden aikana, ja viisi prosenttia kaikista 12–17-vuotiaista. Vuoden 2007 väestökyselyn mukaan nettipokeria on pelannut 15–17-vuotiaista nuorista 5,5 prosenttia. Nuorten rahapelitutkimuksessa (2006) ei tarkemmin määritelty, onko kyseessä maksullinen nettipokeri vai ns. ilmaispelejä. Väestökyselyn (2007) kysymyksissä oli eritelty ahvenanmaalainen (PAF) ja ulkomainen (kuten Ladbrokes tai Betsson) nettipokeri.

## 2.3 Paljonko nuoret käyttävät rahaa peleihin?

STM:n teettämän nuorten rahapelitutkimuksen (2006) mukaan rahapelejä pelaavat 12–17-vuotiaat suomalaisnuoret käyttävät peleihin keskimäärin 5,70 euroa viikossa, mikä tekee vuositasolla lähes 300 euroa pelaajaa kohden. Yhteensä vähintään kerran kuussa rahapelejä pelaavat 12–17-vuotiaat nuoret käyttävät rahapeleihin arviolta yhteensä kolme miljoonaa euroa kuukaudesta eli 36 miljoonaa euroa vuodessa. Saman tutkimuksen mukaan pojat käyttävät rahaa pelaamiseen enemmän kuin tytöt sekä ammattikoulussa opiskelevat enemmän kuin peruskoulussa tai lukiossa opiskelevat. Peleihin käytetyt rahamäärät kasvavat iän myötä. Samoin mitä enemmän nuorella on omaa rahaa käytettävissä kuukaudessa, sitä enemmän hän pelaa rahapelejä. (Ilkas & Aho 2006.)

Vuoden 2003 väestökyselyn mukaan 15–24-vuotiaat nuoret ja nuoret aikuiset käyttivät 11,5 prosenttia kuukausittaisista nettotuloistaan rahapelien pelaamiseen. Tämä oli keskimääräistä suurempi osuus muihin ikäryhmiin verrattuna. Keskimäärin tähän ikäryhmään kuuluvat käyttivät rahaa pelaamiseen 12,50 euroa viikossa. Suurin päivän aikana rahapeleihin käytetty rahamäärä oli tällä ryhmällä keskimäärin 43,40 euroa. (Ilkas & Turja 2003.)

Vuoden 2007 väestökyselyyn vastanneet 15–17-vuotiaat nuoret käyttävät rahapeleihin viikossa keskimäärin 4,70 euroa. Suurin päivän aikana käytetty rahamäärä tällä ryhmällä on keskimäärin 13 euroa. Tutkimuksessa kysyttiin vastaajien nettokuukausituloja. Nuoret ilmoittivat kuukausituloikseen keskimäärin 126,20 euroa. (STM 2007b.)

Nuorten rahapelitutkimuksen (2006) mukaan runsaasti pelaavien ryhmään kuuluvat nuoret (yli 5 SOGS-pistettä saaneet) käyttävät rahapelien pelaamiseen keskimäärin 12 euroa viikossa, mikä on yli puolet enemmän kuin muiden nuorten rahapeleihin käyttämä rahamäärä. Heidän yhteenlaskettu kulutuksensa kuukaudessa on 0,2 miljoonaa euroa eli noin 6,6 prosenttia nuorten rahapelien pelaamiseen käyttämästä kokonaisrahämäärästä kuukaudessa. Yli kolmannes runsaasti pelaavista on pelannut viimeksi kuluneen vuoden aikana enemmän kuin oli aikonut. Noin 7 prosenttia runsaasti pelaavista nuorista ilmoittaa lainanneensa rahaa pelaamiseen ilman, että on maksanut sitä takaisin. (Ilkas & Aho 2006.)

## 2.4 Rahapelien ikäraajat

Ikäraajat rahapelien pelaamiseen ovat Suomessa Euroopan alhaisimmat. Suomen arpajaislaissa (16. §) on asetettu raha-automaattien pelaamiselle 15 vuoden ikäraja. Alle 15-vuotiaat saavat pelata raha-automaatteja vain saman perheeseen kuuluvan täysi-ikäisen läsnäollessa ja tämän suostumuksella. (Arpajaislaki 1047/2001.) Pelaamisen salliminen lain määrittelemänä vanhemman henkilön seurassa on kansainvälisesti vertaillen poikkeuksellista.

Kasinopelien pelaamiselle arpajaislaissa on asetettu 18 vuoden ikäraja. Lain 15. §:n mukaan pelikasinoihin ei saa päästää alle 18-vuotiaita (Arpajaislaki 1047/2001). Kasinopelien ikäraja tarkoittaa ravintoloista löytyviä kasinopelejä sekä Suomen ainoata kasinoa, Grand Casino Hel-

sinkkiä. RAY:n omien pelisalien, eli Pottien ja Täyspottien, ikäraja on 18 vuotta RAY:n omalla päätöksellä ja koskee myös vanhempien seurassa olevia lapsia. Tämä RAY:n asettama ikärajamuutos tuli voimaan kesäkuussa 2004. Pelisalien valvonnasta vastaa RAY:n henkilökunta.

Suomalaisista rahapeliyhteisöistä Veikkaus ja Fintoto asettivat kaikkiin peleihinsä ikärajat syksyllä 2005. Pelien myyntipisteissä ikäraja on 15 vuotta ja sähköisissä myyntikanavissa, kuten internetissä, 18 vuotta. Arpajaislaki ei säätele näitä ikärajoja, vaan ne ovat peliyhteisöjen itsensä asettamat. Veikkauksen myyntipaikoissa ikärajoista tiedotetaan julisteissa, pelitositteiden kääntöpuolella sekä pelien säännöissä. Myyntipaikoissa vastuu ikärajan valvonnasta on viime kädessä pelimyyjillä. Iän todistamiseen esimerkiksi Veikkauksen myyntipaikassa kelpaavat henkilökortti, passi tai kuvallinen Kela-kortti, myös mopo- tai ajokortti käy. Sähköisissä pelikanavissa vastuu kuuluu Veikkaukselle. Pelaajaksi rekisteröitymisen yhteydessä pelaaja antaa henkilötunnuksen, ja pelaajan ikä tarkistetaan Väestörekisterikeskuksen tietojen perusteella.

Rahapeliautomaattien kohdalla Suomi on ainoa Pohjoismaa, jossa alle 18-vuotiaat ovat saaneet pelata laillisesti raha-automaatteja. Myös muiden rahapelien kohdalla vähintään 18 vuoden laillinen ikäraja on yleisin käytäntö kaikissa läntisissä maissa. Poikkeuksena tässä joukossa on Iso-Britannia, jossa pienten panosten automaateilla ei ole ikärajaa, mutta muut rahapeliautomaatit on kielletty alle 18-vuotiailta. Joissakin maissa ikärajat pelisaleihin ovat jopa 21 vuotta. Internetin rahapeleihin ikärajat ovat koko maailmassa yleisesti 18 vuotta ja joidenkin maiden kansalaisille 21 vuotta (esimerkiksi Viro), mutta iän tarkistamiseen liittyvät käytännöt vaihtelevat (ks. myös luku 3.3).

Suomessa rahapelien ikärajiin saattaa tulla muutoksia tulevaisuudessa, sillä sisäasiainministeriö valmistelee tätä kirjoitettaessa (elokuu 2007) uutta arpajaislakia. Sosiaali- ja terveysministeriö on antanut sisäasiainministeriölle lausunnon rahapelaamisen yleisen ikärajan säätämisestä lailla 18 vuoteen. STM:n lisäksi ikärajan korottamista 18 vuoteen vaativat Sosiaali- ja terveysjärjestöjen yhteistyöyhdistys YTY, A-klinikkasäätiö, Sininauhaliitto ja Elämä on Paras-ta Huumetta ry. Korottamisvaatimukset käyvätkin ilmi lausunnoista, jotka sisäasiainministeriö on saanut arpajaislain uudistamisen pohjaksi. Tulevan lainmuutoksen tarkoituksena on ehkäistä rahapelien aiheuttamia sosiaalisia haittoja. STM:n (2007a) mielestä kaikkien rahapelien pelaaminen sisältää riskejä, minkä vuoksi pelaaminen on syytä kieltää alaikäisiltä. Sosiaali- ja terveysministeriö esittää lisäksi, että pelaajien ikä pitäisi tarkistaa aina pelaamisen yhteydessä.

## 3 NUORTEN PELAAMISEN ERI ULOTTUVUUDET

### 3.1 Uusmedia lasten ja nuorten pelikulttuureissa

Tietoyhteiskunnan kehitys on tuonut muutoksia myös lasten ja nuorten vapaa-ajanviettotapoihin. Yhä useampi nykylapsi viettää vapaa-aikansa mieluummin internetin virtuaalimaailmassa kuin pihaleikeissä. Toisaalta television katselu on vielä toistaiseksi suosituin harrastus lasten ja nuorten vapaa-ajanviettotapoja vertaillaessa (Tilastokeskus 2005). Television suosio ei ole ainakaan toistaiseksi hiipumassa, sillä tutkimusten mukaan sen katselu kääntyi vuonna 2006 pitkästä ajasta nousuun alle 15-vuotiaiden keskuudessa (Luukka 2006). Kuitenkin viihteellisistä verkkopalveluista on tulossa toiminnallinen vaihtoehto televisiolle (Mustonen 2001, 158), mutta toisaalta tuoreimpien tutkimusten mukaan nuoret käyttävät usein televisiota ja internetiä yhtä aikaa (Luukka 2006). Joka tapauksessa tutkimustulosten valossa näyttää siltä, että lapset ovat nykyään halukkaampia kuluttamaan aikaansa mieluummin sisätiloissa kuin ulkona. Osa-syynä tähän voidaan pitää sisätiloista löytyviä teknisiä laitteita, joiden monipuoliset mahdollisuudet houkuttavat ja vetävät puoleensa nykyajan lapsia ja nuoria. Taulutelevisiot ja digiboksit ovat vallanneet suomalaiset kodit lastenhuoneista lähtien, ja kodin elektroniikka on nykyään tärkeä osa modernin kodin sisustusta. Tekniikan kehittyminen on tuonut mukanaan uusia vaihtoehtoja kuluttajille ja tehnyt viihteellisestä elämästä entistä helpompaa ja vaivatonta: internetissä voi surffailla television laajakuvanäytön kautta tai televisio-ohjelmia voi seurata halutessaan myös tietokoneen ruudulta netti-tv:stä.

Nuorten pelikulttuureja tutkinut Petri Saarikoski (2003) näkee nuorten pysyvän vielä hyvin mukana teknologian kehityksessä, mutta heidän vanhempansa saattavat tuntea itsensä ulkopuoliseksi pelaamiseen ja tietokoneisiin liittyvissä asioissa. Vanhemmat kokevat, etteivät he tunne tarpeeksi tietotekniikan alaa, ja heillä on vaikeuksia saada aiheesta lisätietoa. (Saarikoski 2003, 74–75.) Voidaan puhua jo lasten ja vanhempien välillä syntyneestä teknologisesta kuilusta (Ermi & Mäyrä 2005, 66). Aiheesta on saatavilla uutta kansainvälistä tutkimustietoa, sillä EU-komissio on tilannut vuonna 2007 tutkimuksen 9–14-vuotiaiden lasten ja nuorten uusmedian käytöstä. Eurobarometrin kvalitatiivista tutkimusta varten haastateltiin 9–10- ja 12–14-vuotiaita lapsia kaikissa 27 EU-maassa sekä Norjassa ja Islannissa. Lapsilta kysyttiin yksityiskohtaisesti, miten he käyttävät verkkotekniikkaa ja miten he reagoivat internetin ja matkapuhelimen käyttöön liittyviin ongelmatilanteisiin ja vaaroihin. Tutkimuksen mukaan lapset ja nuoret ovat hyvin perillä uusmedian riskeistä, mutta erityisesti heidän vanhempiaan on valistettava uusmedian mahdollisuuksista ja vaaroista. (Eurobarometri 2007.)

Viestintävälineet tarjoavat myös runsaasti lapsia ja nuoria kiinnostavia pelejä ja peliohjelmiä. MTV3:n internetsivujen Aapeli-pelisivustolla lapsilla ja nuorilla on mahdollisuus pelata esimerkiksi Texas Hold'em -pokeripeliä ja Blackjackiä, tosin erikseen ostettavilla taateleilla, ei oikealla rahalla. Palvelun ikäraja on 13 vuotta ja alle 15-vuotiailta tarvitaan vanhempien lupa, mikä varmistetaan vanhempien sähköpostiosoitteen kautta. Tosin uudistuneille sivuille on nykyään mahdollista päästä myös ilman rekisteröitymistä ja sisäänkirjautumista, niin sanottuna vierailijana tai katsojana, seuraamaan ilmaiseksi toisten pelaamaa pokeriturnausta. Pokeripelissä on mukana taitotasot aloittelijat, edistyneet ja ammattilaiset. (Aapeli 2007.) Nykyään Texas Hold'em -pokeripeli löytyy myös muiden viihdepelien tarjonnasta, esimerkiksi Photo Play -pelipääteistä. Lisäksi sitä voi pelata interaktiivisesti matkapuhelimen välityksellä MTV3:n Pokeripeliohjelmassa tiistai- ja sunnuntaiöisin.

## 3.2 Tietokonepelit ja rahapelit

Erilaiset pelit kiinnostavat lapsia ja nuoria ja erityisesti tietokonepeleihin liittyviä pelikulttuureja on tutkittu Suomessakin (esim. Ermi, Heliö & Mäyrä 2004; Salokoski 2005). Tarja Salokosken (2005) psykologian alan väitöskirjan aiheena on suomalaisten 10–16-vuotiaiden lasten ja nuorten tietokonepelien pelaaminen. Tutkimuksen mukaan koululaiset pelaavat keskimäärin neljä tuntia viikossa tietokonepelejä, ja pelien suurkuluttajat (10 % tutkituista) vähintään 14 tuntia viikossa (Salokoski 2005, 65). Kansainvälisten tutkimusten mukaan (esim. Fröberg 2006) lasten tietokonepelien pelaamisella on nähty olevan yhteyksiä rahapelien pelaamiseen. Lapset ja nuoret oppivat tietokone- ja tv-pelien kautta pelaamistapoja ja -käytäntöjä, jotka muistuttavat rahapeleissä käytettyjä ohjelmia. Tietokonepeleissä ja rahapeleissä on kuitenkin se ero, että tietokonepelejä pelaamalla lapsi tai nuori voi kehittyä ja oppia paremmaksi ja taitavammaksi pelaajaksi pelikertojen lisääntyessä. Lapsi tai nuori saattaa siirtää tietokonepelistä saamansa mallit rahapeleihin ja luulla, että ne toimivat samalla tavalla. Toinen uskomus liittyy voiton ja kontrollin illuusioon: tietokonepeleissä pelataan usein konetta vastaan. Tavoitteena on olla konetta parempi, viedä voitto koneesta ja hallita sitä. Vastaavanlaisia uskomuksia on rahapeliautomaatteja pelaavilla lapsilla ja nuorilla. He uskovat, että he pystyvät hallitsemaan rahapeliautomaattia ja kontrolloimaan siten pelin kulkua. (Fröberg 2006, 17.) Salokosken (2005) tutkimuksessa tuli lisäksi ilmi, että paljon pelaavat lapset saattavat kokea tietokonepelit miellyttävämmiksi ja palkitsevammiksi kuin todellinen maailma ja pakenevat siitä johtuen pelien maailmaan. Lapsille on näin ollen syntynyt riippuvuus pelien vetovoimasta. (Salokoski 2005, 96–97.)

## 3.3 Internetin rahapelit ja pokeribuumi

Internetissä järjestettävät rahapelit ovat olleet ihmisten saatavilla vasta reilun kymmenen vuoden ajan, mutta niiden suosio on kasvanut räjähdysmäisesti. Maailman ensimmäinen Internet-kasino (Internet Casinos, inc.) avattiin vuonna 1995. Sen kautta oli mahdollista pelata 18:aa erilaista kasinopeliä, ja sillä oli yhteys National Indian Lottery -lottopeliin. Suunnitelmissa oli jo tuolloin käynnistää myös vedonlyönti internetissä. (Oliver 2001.) Suomi sen sijaan oli maailman ensimmäisen internet- ja puhelinpelaamisen mahdollistava pelijärjestelmän pilottimaa, sillä Veikkauksen Onnet-järjestelmä avattiin ensimmäisenä suomalaiselle pilottiryhmälle joulukuussa 1996. Pilottiryhmän kokemusten pohjalta muokattu palvelu avattiin kaikille pelaajille maaliskuussa 1997. Vuoden 2000 joulukuusta lähtien Veikkauksen pelejä on voinut pelata myös matkapuhelimien wap-palvelun kautta. (Veikkauksen vuosiraportti 2005, 19.)

Arpajaislain 5. §:ssä kielletään ulkomaisten peliyhtiöiden toiminta ja mainostaminen Suomessa, mutta ulkomaisten pelien pelaamista internetin välityksellä laki ei kuitenkaan estä (Arpajaislaki 1047/2001). Ulkomaiset pelinjärjestäjät yrittävät kiertää markkinointikieltoa mainostamalla esimerkiksi internetissä pokeriin keskittyvillä foorumeilla, joilla on paljon myös suomalaisia kävijöitä. Lisäksi ulkomaiset pelinjärjestäjät mainostavat ilmaisepelejä myös suomalaisessa mediassa sekä järjestävät tavarapalkinnoista pelattavia pokeriturnauksia suomalaisissa ravintoloissa.

Suomenkielisiä rahapelipalveluita tarjoavia yrityksiä internetissä ovat muun muassa australialainen Centrebet Pty Ltd, Costa Ricassa toimintaansa johtava Group Nordicbet SA, Maltalla toimintaansa johtava Expekt Ltd ja Isossa-Britanniassa ja Irlannissa toimiva Ladbrokes. Useilla ulkomaisilla rahapeliyhtiöillä on myös suomalainen asiakaspalvelu. Osa internetin kautta toimivista vedonlyöntipalveluista on perinteisten rahapeliyhtiöiden lisäpalveluita, kuten esimerkiksi Ladbrokesilla on, mutta osa on pelkästään internetissä toimivia rahapeliyhtiöitä. Perinteisten vedonlyöntikohteita tarjoavien yritysten rinnalle on noussut myös ns. vedonlyöntipörssejä, joissa pelaajat lyövät vetoa toisiaan vastaan. Suosittuja pelikohteita internetin rahapelipalvelussa

ovat myös peliyhtiöiden järjestämät monen pelaajan korttipeliturnaukset, joissa ympäri maailmaa tulevat pelaajat pelaavat useimmiten erilaisia pokeripelejä toisiaan vastaan. (Sirkka 2005, 15–19, 23.)

Suomalaisista peliyhteisöistä Raha-automaattiyhdistys (RAY) on ilmoittanut, ettei se lähde tarjoamaan maksullisia rahapelejä internetissä, mutta RAY:n internetsivujen Club Pelaamossa (<http://www.pelaamo.ray.fi/>) voi käydä ilmaiseksi kokeilemassa erilaisia automaatti- ja kasinopelejä. Nykyään sivuilla olevien pelien pelaamiseen vaaditaan kuitenkin rekisteröityminen ja 18 vuoden ikä. Henkilötiedot tarkastetaan Väestörekisterikeskuksesta. Ahvenanmaalla toimiva rahapeliyhdistys PAF (Ålands Penningautomatförening) järjestää myös nettipokeria, mutta se ei saa markkinoida pelejään Manner-Suomessa.

Suosituimman internetrahapelin, nettipokerin, suosio maailmassa on kasvanut räjähdysmäisesti muutaman vuoden aikana. Varsinainen buumi alkoi Yhdysvalloista NHL:n lakon aikana kaudella 2003–2004, jolloin pokerin mainostaminen ja pokeriohjelmien näyttäminen aloitettiin USA:n televisiossa. Internetin rahapelitarjonta on runsasta. Tätä kirjoitettaessa (elokuu 2007) internetin rahapelejä listaavan Casinocityn mukaan rahapelisivustoja on internetissä kaiken kaikkiaan noin 2 100, joista suomenkielisiä on 110. Pokerisivustoja löytyy 489, joista 54 on suomenkielisiä. (Casinocity 2007.) Yksi tunnetuimmista pokerisivuista on [www.pokerstars.com](http://www.pokerstars.com). Muita ainoastaan nettipokeria tarjoavia sivustoja ovat esimerkiksi PartyPoker, Ultimatebet, Paradise Poker, Pacific Poker ja 24h Poker. Pelibisneksessä liikkuvat isot rahavirrat, mutta tarkkaa tietoa nettipokerin maailmanlaajuisesta vuosittaisesta liikevaihdosta ei ole olemassa. Arviot vaihtelevat kymmenestä miljardista dollarista ylöspäin.

Rahapelien pelaamisen internetissä voi aloittaa nykyään nopeasti ja helposti. Siihen tarvitaan usein ainoastaan internet-yhteys ja pankkitili suomalaisessa pankissa. Aluksi pelaaja rekisteröityy valitsemaansa rahapelipalveluun, jotta hän saa käyttöönsä henkilökohtaisen pelitilin, jonka kautta pelejä voi pelata. Rekisteröitymisessä pelaajalta kysytään yleensä muun muassa henkilö-, yhteys-, pankki-, ja sisäänkirjautumistietoja. Pelitilin avaamisen jälkeen pelaaja siirtää rahaa pelitililleen päästäkseen pelaamaan. Jos pelaajalla on käytössään luottokortti, rahaa voi siirtää pelitilille antamalla pelipalvelussa luottokortin numeron ja siirrettävän rahasumman, minkä jälkeen rahat ovat pelitilillä usein muutamassa sekunnissa. Kun pelaaja on saanut siirrettyä rahaa pelitililleen, hän voi aloittaa pelaamisen. Vedonlyönti- ja veikkauspisteessä pelaaja valitsee haluamansa pelikohteen ja pelimuodot sekä määrittää vetoon haluamansa panoksen. Vedon asettamisen jälkeen pelintarjoaja vahvistaa vielä vedon, ennen kuin se hyväksytään. Kasinopeleissä ja monen pelaajan pokeripeleissä pelaaja joutuu usein siirtämään varsinaiselta pelitililtä rahaa ensin niin kutsuttuun pelikukkaroon tai -lompakkoon, ennen kuin pelejä voi pelata. Pelaaja voi joutua myös lataamaan pelintarjoajalta erillisen kasino- tai pokeriohjelmiston pelaamista varten. (Sirkka 2005, 18–21.)

Tutkimusten mukaan internetin rahapelit ovat tuttuja myös alle 18-vuotiaille suomalaisnuorille (ks. luku 2.2). Vaikka rahapeliyhtiöiden ja -yhteisöjen internetsivuilla pelaajilta kysytäänkin tilinumeroa, henkilötunnusta tai luottokortin numeroa, voivat lapsetkin päästä käsiksi maksullisiin rahapeleihin esimerkiksi lainaamalla vanhempiansa tietoja. Tosin osa peliyhtiöistä on valvonnassaan todella tarkkoja ja ne voivat vaatia esimerkiksi kopioita henkilöllisyystodistuksesta tai luottokortista, ennen kuin pelitilille saa siirrettyä rahaa. Joistakin rahapeliyhtiöistä myös saatetaan soittaa pelaajalle, jos hän on ilmoittanut yhtiölle puhelinnumeronsa. Varsinkin voitettujen rahasummien maksatuksen yhteydessä rahapeliyhtiöt tarkistavat pelaajien tietoja. Nämä toimenpiteet ovat luotu Mikko Sirkkan (2005, 19–20) mukaan estämään lähinnä rahanpesua pelisivujen kautta, eivät siis niinkään alaikäisten pelaamista. Jamie Wieben ja Agata Falkowski-Hamin (2003) mukaan nuoret oppivat internetin ilmaisipelien kautta rahapelien säännöt ja tutustuvat näin ollen jo alaikäisinä ”aikusten peleihin”. Nuorten pelaamisen valvonnan olisikin lähdeittävä ensisijaisesti kotoa, jossa vanhempien olisi tärkeää tarkkailla ja rajoittaa lastensa internetin käyttöä.

Tutkimustietoa suomalaisten internetpelaamisesta löytyy Sirkalta (2005), joka on selvittänyt pro gradu -työssään suomalaisten sähköisten rahapelien pelaamista internetissä. Tutkimukseen osallistui 136 vastaajaa, joista 94 prosenttia oli miehiä. Vastaajien keski-ikä oli 27 vuotta. Tutkimuksessa internetin rahapelejä ilmoitti pelaavansa päivittäin 35 prosenttia vastaajista ja 1–3 kertaa viikossa 26 prosenttia vastaajista, joten vastaajat voidaan luokitella internetin rahapeli- en vakiopelaajiksi. Vastaajista 80 prosenttia ilmoitti käyttävänsä ulkomaisia rahapelipalveluita. (Sirkka 2005, 33, 38, 44.)

Internetin rahapeleistä erityisesti nettipokeri on lisännyt huomasti suosiotaan myös meillä Suomessa, sillä RAY:n Taloustutkimuksella teettämän tutkimuksen mukaan nettipokerin pelaajamäärät Suomessa ovat yli kaksinkertaistuneet alle vuoden aikana (Valkama 2006, 23). Nettipokerin pelaajia Suomessa arvioidaan olevan noin 100 000. Arviota tukevat uusimman väestökyselyn (2007) tulokset, joiden mukaan nettipokeria on pelannut 125 000 suomalaista (STM 2007b). Pokeribuumi on nähtävissä myös television ohjelmatarjonnassa, ravintoloiden pokeriturnauksissa ja pokeriammattilaisten lisääntyneissä lehtihaastatteluissa ja mediajulkisuudessa. Nykyään pokeria voi opiskella myös kursilla, sillä Turun Työväenopiston opintotarjonnassa on syksyllä 2007 mukana pokerin alkeiskurssi (Turun Työväenopisto 2007). Lisäksi Grand Casinolla Helsingissä tarjotaan pokeripelikouluja sekä järjestetään pokeriturnauksia päivittäin (Grand Casino 2007).

Kaupoissa ja kioskeissa on myynnissä suomenkielisiä pokeri-aikakausilehtiä ja pokeriaiheisiä kirjoja on käännetty jo useita suomen kielelle. Markkinointi tavoittaa väistämättä myös lapset, sillä pokerisalkkuja ja pelimerkkejä myydään lähes jokaisessa tavaratalossa ja jopa lelu- kaupoissa. Myös televisio tutustuttaa lapset ja nuoret pokeripeleihin, sillä nuorten suosima musiikkikanava MTV Finland näyttää ohjelmiansa välissä pokerimainoksia ja osa Music TV:n ohjelmista on jopa nettipokeriyhtiöiden sponsorioimia.

Internetin rahapelit eivät ole vaarattomia, mikä tulee esille Peluurin puolivuotisraportissa keväältä 2006 (ks. Jaakkola 2006a, 8–9). Peluurin tilastojen mukaan erityisesti nettipokeri on aiheuttanut ongelmia nimenomaan nuorten miesten keskuudessa, sillä Peluurin puheluissa nettipokerin pelaajista kaikki ovat olleet nuoria miehiä (18–34-vuotiaita) ja kaksi kolmasosaa heistä on alle 24-vuotiaita. Nettipelaajista soittavat yleensä läheiset. Internetissä pelaavia nuoria miehiä ei voida luokitella välttämättä tyyppillisiksi peliongelmaisiksi, sillä pelaaminen näyttää Jaakkolan mukaan olevan heille enemmänkin taloudellinen ongelma, joka on hankittu suhteellisen nopeasti. Useissa tapauksissa nettipokerin pelaamiseen on käytetty tuhansia euroja kuukaudessa, kahdessa tapauksessa jopa 40 000 euroa. (Jaakkola 2006a, 8–9.) Peluurin tilastojen kohdalla täytyy ottaa huomioon, että aineisto koostuu lähinnä peliongelman kanssa jollakin tapaa yhteydessä olevien ihmisten (pääosin peliongelmaisten tai heidän läheistensä) tiedoista, eikä aineistoa voida näin ollen verrata esimerkiksi koko väestön tilanteeseen.

Nettipokerin pelaaminen voidaan nähdä myös ajankäytön ongelmana. Vaikka pokerin pelaaja menestyisikin hyvin taloudellisesti, ei hänellä jää välttämättä aikaa esimerkiksi muihin harrastuksiin pokerin viedessä suurimman osan vapaa-ajasta. Internetin rahapelit voidaan luokitella niin sanottuihin korkean riskin peleihin, sillä niillä ovat tutkimusten mukaan riippuvuutta aiheuttavia piirteitä (esim. Svensson 2005; ks. Fröberg 2006, 33). Englantilaisen pelitutkijan Richard Woodsin (2007) mukaan internetpelien riippuvuusriskiä lisääviä piirteitä ovat esimerkiksi pelien nopea tempo, pelien jatkuvuus ja säännöllisyys, voiton välittömyys, pelin palkitsevuus, kattava tarjonta, pelien taitoelementit sekä pelien visuaalisuus ja äänet. Mark Griffiths (2007) on analysoinut, miksi internetin rahapelit ovat niin suosittuja. Hänen mukaansa internetpelit houkuttelevat pelaajia, koska ne ovat helposti saatavilla ja niitä voi pelata anonyymisti ja ”epäsosiaalisesti”. Ihmiset pitävät lisäksi internetin rahapelejä sosiaalisesti hyväksyttävimpinä.

### 3.4 Sosiaalinen pelaaminen ja vanhempien pelaaminen

Rahapelaaminen saatetaan luokitella jossakin määrin yksinäisten ihmisten harrastukseksi, mutta nuorten kohdalla pelaaminen näyttää enemmänkin sosiaalisena toimintana. Näin on todettu olevan myös tietokonepelien kohdalla, kun tarkastellaan nuorimpia pelaajia. Lapset kokevat kavereiden kanssa pelaamisen erityisen vetovoimaisena (ks. Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 54–55). Nuorten rahapelitutkimuksen (2006) mukaan rahapeliautomaatteja pelataan yleisimmin kaverin kanssa, mutta yksin pelaaminen lisääntyy iän karttuessa. Alle 15-vuotiaista yksin on pelannut noin viidesosa. Pojat pelaavat yksin useammin kuin tytöt ja määrällisesti enemmän kuin tytöt. (Ilkas & Aho 2006.) Tosin nuorten pelaajien joukosta löytyy myös yksinäisiä, kenties koulukiusattuja nuoria, joille rahapeli itsessään tarjoaa seuraa. Pelit voivat toimia niin sanotun ystävän roolissa. (Ks. Taskinen 2007.) Sosiaalinen pelaaminen on usein mukana kansainvälisten tutkimusten luokittelussa, kun esitellään rahapelaamisen eri tasoja. Näissä luokittelussa sosiaalinen pelaaminen sijoittuu pelaamattomuuden ja riskipelaamisen välille. (Esim. Derevensky 2005.)

Kansainvälisten tutkimusten mukaan vanhemmat ovat merkittäviä avainhenkilöitä nuorten pelikäyttäytymistä tarkasteltaessa. Tutkimustulokset osoittavat, että nuoret oppivat usein rahapelien pelaamisen vanhemmiltaan ja pelaavat vanhempiensa sekä ystäviensä kanssa myös kotona. Vanhemmat hankkivat raaputusarpoja ja lottokuponkeja lapsilleen ja maksavat muitakin lastensa pelejä. Lapset jäljittelevät jo nuorella iällä vanhempiensa pelikäyttäytymistä. Tutkimusten mukaan on melko todennäköistä, jos vanhemmat pelaavat korttia rahasta tai lyövät vetoa internetissä, heidän lapsensakin tekevät niin (Fröberg 2006, 43; Wiebe & Falkowski-Ham 2003, 3, 52). Lisäksi on yleistä, että vanhemmat hyväksyvät lastensa pelaamisen, eivätkä näe siinä mitään väärää tai vahingollista. Näin on varsinkin silloin, kun vanhemmat pelaavat itsekin. (Derevensky & Gupta 2001.) Lisäksi peliongelmaisten nuorten vanhemmat ovat itsekin usein ongelmapelaajia (Hardoon, Derevensky & Gupta 2002).

Lapset eivät ole vielä kypsiä ajattelemaan rahapeleihin liittyviä asioita totuudenmukaisesti ja järkevästi, vaan he pitävät rahapelien pelaamista hauskana ja jännittävänä leikkinä. Vanhempien on tärkeää ymmärtää oman pelikäyttäytymisensä vaikutukset lapsiinsa ja tiedostaa, kuinka tärkeä merkitys järkevillä ja tasapainoisilla käyttäytymismalleilla on. Heidän on myös tiedostettava, miten vakavaa nuorten pelaaminen voi olla. Lukuisten kansainvälisten tutkimusten mukaan nuorena aloitettu pelaaminen on olennainen riskitekijä peliongelman kehittymisessä (esim. Derevensky & Gupta 2001; Derevensky ym. 2006).

Vanhempien rahapelaaminen on yleistä myös Suomessa. Sosiaali- ja terveysministeriön teettämän tutkimuksen (2006) mukaan noin puolella nuorista jompikumpi vanhemmista tai molemmat pelaavat rahapelejä. Rahapelejä pelataan myös yhdessä lasten kanssa, sillä suurin osa vanhemmista pelaa vähintään kerran kuukaudessa rahapeliä lapsen läsnä ollessa. Vanhempien kanssa pelaavat ovat yleisimmin alle 15-vuotiaita. (Ilkas & Aho 2006.)

Edellä mainitun tutkimuksen (Ilkas & Aho 2006) mukaan rahapelien pelaamisesta käydään melko vähän keskustelua koulussa aikuisten ja nuorten välillä. Vain joka viidennen vastaajan koulussa opettaja tai koulun muu henkilökunta on puhunut rahapelien pelaamisesta. Keskustelua aiheesta tarvitaan lisää, sillä esimerkiksi vantaalaisissa kouluissa tehdyn kyselytutkimuksen mukaan osa yläasteikäisistä nuorista on sitä mieltä, että rahapelien pelaaminen on heidän koulussaan sallittua (ks. luku 7.1).

## 4 NUORTEN ONGELMAPELAAMINEN

### 4.1 Mitä ongelmapelaaminen on?

Suurimmalle osalle ihmisistä rahapelit ovat hauskaa ajanvietettä, mutta joukossa on myös niitä pelaajia, joille rahapelien pelaaminen saattaa aiheuttaa ongelmia elämän eri alueille. Pelaaminen voidaan nähdä ongelmallisena, jos se häiritsee toistuvasti muuta elämää esimerkiksi taloudellisella, sosiaalisella, fyysisellä tai psyykkisellä tasolla. Ongelmapelaamiselle ei ole olemassa yhtä selkeää määritelmää, vaan se on monitasoinen ilmiö. Omassa pro gradu -tutkimuksessani (Taskinen 2007) selvitin muun muassa sitä, millaisia vaikutuksia peliongelma oli ollut nuoren elämän eri tasoille. Tutkimukseni mukaan ongelmapelaaminen voi olla vakava ongelma myös silloin, kun kyseessä on nuori pelaaja.

Howard Shaffer, Matthew Hall ja Joni Vander Bilt (1999) ovat luokitelleet rahapelaajat kolmelle eri tasolle. 1. tasolle kuuluvat sellaiset pelaajat, joilla ei ole peliongelmaa. Tällä tasolla ovat myös sellaiset ihmiset, jotka eivät pelaa ollenkaan rahapelejä. 2. tasolle kuuluvat pelaajat, joilla on mahdollisia ongelmia pelaamisen kanssa, siis niin sanotussa ongelmapelaamisen riskiryhmässä olevat pelaajat, ja 3. tasolle kuuluvat varsinaiset peliriippuvaiset ja pakonomaisesti pelaavat.

Pelaajaryhmien ja ongelmapelaajien luokittelut vaihtelevat hieman eri tutkimusten ja tutkijoiden mukaan. Yleisesti puhutaan myös harmittomasta pelaamisesta, riskipelaamisesta ja ongelmapelaamisesta, ja pelaajat saattavat liikkua näiden eri tasojen välillä. Peliriippuvuus on yleensä äärimmäinen muoto ongelmapelaamiselle. Kun pelaaminen on kehittynyt riskipelaamisesta ongelmalliseksi peliriippuvuudeksi, se ei ole enää mukavaa ja mielihyvää tuottavaa, vaan siitä on tullut pelaajalle pakonomaista toimintaa. Pakonomaisesti pelaava jatkaa pelaamista, vaikka ei enää edes nauti siitä. Hän ei osaa enää iloita voittamistaan rahoistaan, vaan hänen on pelattava niin kauan, kunnes kaikki rahat on hävitty, tai siihen asti, kun pelipaikka sulkee illalla ovensa.

Tulkintoja ongelmapelaamisen riskitekijöistä löytyy myös aihetta tutkineilta englantilaisilta professoreilta Jim Orfordilta ja Mark Griffithsiltä. Orfordin (2004) mukaan ihmisten hallitsematon pelaaminen kasvaa entisestään, koska rahapelit ovat usein hyvin saatavilla ja niissä on paljon valinnanvaraa. Pelit ovat usein myös helposti omaksuttavia, nopearytmisiä ja tunteisiin vetoavia, mikä lisää niihin syntyvää riippuvuusriskiä. (Orford 2004, 4.)

Rahapelejä jo yli kaksikymmentä vuotta tutkinut Griffiths näkee, ettei rahapeliriippuvuuden syntyyn ole olemassa yhtä selkeää syytä, vaan ongelmien syntyyn vaikuttavat useat eri asiat ja usein niiden yhteisvaikutus. Peliriippuvuuden syntyyn vaikuttavat muun muassa geneettinen perimä ja eri elämänvaiheiden yksilölliset ja psyykkiset olosuhteet. Näiden lisäksi merkittäviä tekijöitä peliriippuvuutta ajatellen ovat sosiaalinen ympäristö ja tarjolla olevien pelipalvelujen rakenteellinen luonne, joista molempiin myös yhteiskunta voi osaltaan vaikuttaa. (Griffiths 2004, Rahapelifoorumin haittaryhmän mukaan.)

Kun nuoren pelaaminen ei ole enää hallinnassa, hän saattaa käyttää tuloihinsa nähden suuriakin rahasummia pelaamiseen. Omassa pro gradu -tutkimuksessani (Taskinen 2007) tutkittavat kertoivat usein ongelmapelaamisen tuomista taloudellisista ongelmista ja rahavaikeuksista. Rahapelien liiallinen pelaaminen oli aiheuttanut tutkittaville lähes poikkeuksetta vaikeita taloudellisia ongelmia, ja suurin osa tutkittavista mainitsi tarinassaan rahan jossakin merkityksessä.

Rahapeliongelma ei ole kuitenkaan kaikille pelaajille taloudellinen ongelma, vaan se saattaa vaikuttaa negatiivisesti myös elämän muihin osa-alueisiin, kuten ihmissuhteisiin, koulunkäyn-

tiin ja opiskeluun. Rahapelit voivat hallita nuoren elämää myös ajankäytöllisesti: pelipaikoissa ja internetin ääressä saatetaan viettää useita tunteja päivässä, joskus jopa kokonainen vuorokausi. Tämä aiheuttaa harrastuksista ja koulusta pois jäämistä ja ystävyyssuhteiden laiminlyömistä. Nuoren pelaamiskierrettä saattavat jatkaa epärealistiset haaveet suurista voitoista ja aikaisempien häviöiden takaisin saamisesta pelikertoja lisäämällä.

Rahapeliongelman tunnistaminen on vaikeaa, koska se ei näy päällepäin verrattuna esimerkiksi päihdeongelmaan, jonka ulkopuoliset huomaavat helpommin. Mahdollista peliongelmaa ei voida määritellä pelkästään yhdellä tekijällä, kuten pelaamiseen käytetyllä rahamäärällä tai pelaamiskertojen lukumäärällä, vaan ilmiön määrittämiseen on hyvä ottaa laajempi näkökulma. (Ilkas & Turja 2003.) Erityisesti nuorten kohdalla ongelmapelaamisen tunnistaminen voi olla vaikeaa, eikä lasten kohdalla voida puhua vielä varsinaisesta riippuvuusongelmasta. Vanhemmat ja kasvattajat tarvitsevat apuvälineitä nuoren mahdollisen peliongelman tunnistamiseen.

## 4.2 Mistä ja miten nuoren peliongelman tunnistaa?

Kansainvälisten tutkimusten mukaan varhaisella iällä tapahtuvalla rahapelien pelaamisella on todettu olevan yhteyksiä aikuisiällä ilmenevään peliriippuvuuteen. Nuoret ongelmapelaajat ovat aloittaneet pelaamisen keskimäärin jo 10-vuotiaina (Youth Gambling International 2007a; Derevensky & Gupta 2001). Kansainvälisten tutkimusten mukaan myös esimerkiksi ADHD:llä on todettu olevan yhteyttä peliongelman ilmenemiseen (Littman-Sharp & Umesh 2000; Olason 2007). Vaikka tutkimusten mukaan nuorten rahapelaamiseen liittyy tiettyjä riskitekijöitä, on otettava huomioon, että pelaamisesta voi muodostua ongelma kenelle tahansa. Syntynyt peliongelma voi altistaa myös muille ongelmille ja päinvastoin.

Seuraavat tunnusmerkit saattavat kertoa nuoren mahdollisesta peliongelmasta:

- nuori käyttää suuria summia pelaamiseen entistä säännöllisemmin
- nuoren velat lisääntyvät
- nuori kiinnittää toiveet ”jätipottiin”
- nuori lupaa vähentää pelaamistaan
- nuori kieltäytyy selittämästä käytöstään tai valehtelee
- nuorella on jatkuvia mielialanvaiheluita
- nuori kehuskelee voitoillaan
- nuoren pelaaminen menee muiden harrastusten edelle
- nuori hakee jatkuvasti aktiviteetteja, jotka antavat ”potkua”
- nuori on sotkeutunut rahan lainaamiseen tai varastamiseen ja on epätoivoinen pyytäessään rahaa
- nuori on rauhaton katsellessaan urheilua tv:stä
- nuorella on paljon käteistä mukana
- nuori puhuu paljon pelaamisesta
- nuoren koulumenestys heikkenee ja hänellä on koulupinnaamista.

(Lähde: Derevensky 2005)

Nuori saattaa kehittää itselleen aikuista helpommin ja nopeammin rahapeliongelman, mutta toisaalta nuoren kohdalla ongelmasta selviytymiseen ei mene välttämättä yhtä kauan aikaa kuin aikuisilla peliongelmaisilla. Nuoren kohdalla peliongelma saattaa liittyä tiettyyn elämänvaiheeseen ja ongelma voi kadota, kun nuoren elämään ilmaantuu jotakin muuta mielenkiintoista tekemistä.

### 4.3 Peliongelman määrittely ja tunnistaminen

Ongelmapelaamisen tunnistamiseen on olemassa erilaisia tutkimusmenetelmiä ja kysymyssarjoja, joista osaa voidaan käyttää peliongelman tunnistamiseen myös nuorten kohdalla. Osa kysymyksistä sopii myös nuorten parissa työskentelevien apuvälineiksi, kun halutaan kartoittaa, onko nuorella mahdollisesti peliongelmaa.

Lie-Bet-kysymykset on kehitetty kartoittamaan peliriippuvuutta silloin, kun aikaa on rajoitetusti käytettävissä. Tällä pikatyökalulla erotetaan ongelmapelaajat tavallisista pelaajista.

Lie-Bet-kysymyksiä on kaksi:

- 1) Oletko koskaan tuntenut tarvetta käyttää pelaamiseen yhä enemmän rahaa?
- 2) Oletko koskaan joutunut valehtelemaan läheisillesi siitä, kuinka paljon käytät rahaa pelaamiseen?

Kysymysten vastausvaihtoehdot ovat kyllä tai ei. Myöntävä vastaus toiseen tai molempiin kysymyksiin kertoo pelaajan mahdollisesta peliongelmaasta.

Tutkimuksissa yleisimmin käytetty kysymyssarja ongelmapelaamisen määrittämiseen on SOGS (The South Oaks Gambling Screen). SOGS on kehitetty Yhdysvalloissa ja on alun perin suunniteltu löytämään päihdeongelmien hoitoa saavien henkilöiden joukosta ne, joilla on myös vakavia ongelmia rahapelaamisen kanssa. (Ilkas & Turja 2003). SOGS-R on 1990-luvun alussa Uudessa-Seelannissa kehitetty laajempi versio SOGS-kysymyksistä. Sen avulla saadaan selville sekä nykyiset (current) että mahdolliset aikaisemmat (lifetime) ongelmat kysymällä, onko henkilöllä ollut ongelmia pelaamisen kanssa viimeksi kuluneen vuoden aikana ja onko ongelmia ollut koskaan. SOGS-R sisältää 16 kysymystä ja siinä saatava korkein pistemäärä on 20. (Gyllström ym. 2005, 13.)

Nuorten ongelmapelaamisen määrittelyyn on olemassa erillinen versio SOGS-RA (South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents), jossa kysymykset on muokattu nuorille paremmin sopiviksi. Tässä kyselyssä korkein pistemäärä on 12, ja vastaaja saa yhden pisteen jokaisesta haittaa kuvaavasta vastuksesta. Kysymyksessä 1 vaihtoehdot ”aina” tai ”melkein aina” antavat yhden pisteen, muissa kohdissa vaihtoehto ”kyllä” tuo vastaajalle pisteen. Lopuksi vastaajan saamat SOGS-pisteet lasketaan yhteen, minkä perusteella vastaajat luokitellaan ryhmiin. SOGS-pisteistä on käytetyt luokitukset vaihtelevat hieman eri tutkimuksissa.

Suomessa SOGS-RA-kysymyksiä on käytetty apuna STM:n ja Taloustutkimuksen (2006) nuorten rahapelaamista koskevassa kyselytutkimuksessa. Tutkimuksessa pyrittiin kartoittamaan SOGS-kysymysten avulla nuorten rahapeliin pelaamista ja saamaan selville, onko vastaajalla mahdollisesti vaikeuksia oman rahapeliin pelaamisen hallinnassa tai kuuluuko vastaaja runsaasti pelaavien riskiryhmään (yli 5 SOGS-pistettä) SOGS-RA-kysymyksillä selvitetiin ongelmien esiintymistä viimeksi kuluneen vuoden aikana. (Ilkas & Aho 2006.) SOGS-pisteistä käytetyt määritelmät vaihtelevat jossain määrin eri tutkimusten mukaan. Esimerkiksi edellä mainitussa nuorten rahapelaamistutkimuksessa 5+ SOGS-pistettä saaneista käytettiin nimitystä ”runsaasti pelaavien riskiryhmään kuuluvat”, kun esimerkiksi kansainvälisissä aikuisten tutkimuksissa yli 5 SOGS-pistettä saaneita nimitetään usein peliriippuvaisiksi ja 3–4 SOGS-pistettä saaneita ongelmapelaajiksi. Myös Raha-automaattiyhdistys on käsitellyt SOGS-määrittelyä julkaisemassaan internet-tiedotteessa (ks. RAY 2007b).

SOGS:ia ja sen luotettavuutta on myös kritisoitu. Kritiikkiä perustellaan muun muassa sillä, että SOGS luokittelee vastaajia liian helposti ongelmapelaajien joukkoon, eikä tunnista tarpeeksi riippuvuusasteella olevia pelaajia (Australian productivity commission 1999). Kansainvälisessä vertailussa suomalaisten suhteellisen korkeat SOGS-pisteet esimerkiksi väestötutkimuksessa 2003 (ks. Ilkas & Turja 2003) saattavat johtua Tapio Jaakkolan (2006b) mukaan osittain

käytetystä tutkimusmenetelmästä ja osittain siitä, että otoksessa oli mukana myös 15–17-vuotiaita, toisin kuin muiden maiden aikuisväestön pelaamista kartoittavissa tutkimuksissa on ollut. Lisäksi vuoden 2003 tutkimuksessa mitattiin elinikäisiä peliongelmiä, mikä Jaakkolan (2006b) mukaan nostaa myös ongelmapelaamisprosentteja. (Jaakkola 2006, 28–29.) Väestötutkimuksissa 2003 ja 2007 mukana olleet alaikäiset nuoret ovat vastanneet samoihin SOGS-kysymyksiin kuin aikuiset, eikä heidän kohdallaan käytetty nuorille tarkoitettuja SOGS-RA-kysymyksiä. Myös tämä saattaa vaikuttaa korkeisiin ongelmapelaamisprosentteihin 15–17-vuotiaiden nuorten kohdalla. Blasée Gambinon (2007) mukaan SOGS näyttää antavan usein myös korkeammat ongelmapelaamisprosentit kuin muut kartoitusinstrumentit. Aikuisten ja nuorten ongelmapelaamisprosentteja vertailtaessa tuloksissa on huomattavia eroja toisin kuin esimerkiksi psykiatrian peliriippuvuusmäärittelmään perustuvan DSM-IV:n kohdalla. Tutkijoiden mukaan erot johtuvat siitä, että nuoret saattavat tulkita SOGS-kysymykset väärin tai liioittelevat ongelmapelaamista koskevissa vastauksissaan (Gambino 2007.)

Muita maailmalla yleisimmin käytettyjä nuorten ongelmapelaamista kartoittavia instrumentteja ovat muun muassa MAGS (Massachusetts Gambling Screen), Gamblers Anonymousin kaksikymmentä kysymystä GA-20 ja psykiatrian määrittelyyn perustuva DSM-IV-MR-J (Fröberg 2006, 22–23).

Eri tutkimusmenetelmät antavat erilaisia arvioita ongelmapelaajien määrästä. Pohjoismaisissa tehdyissä tutkimuksissa eniten käytetyt instrumentit ovat SOGS-RA, DSM-IV-MR-J ja Lie-Bet. Niiden avulla saatujen ongelmapelaamisprosenttien vaihteluväli on nuorten kohdalla ollut 0,9–6,0, kun tutkimusten kohderyhmänä ovat olleet 12–19-vuotiaat nuoret pelaajat vuosina 1997–2006 (Olason 2007.) Nuorten rahapelaamista ja ongelmapelaamista eri maissa vertailen tarkemmin luvussa 7.4.

## 4.4 Suomalaisnuorten ongelmapelaaminen

Runsaasti pelaavien riskiryhmään kuuluu noin 1,3 prosenttia kaikista 12–17-vuotiaista nuorista eli noin 5 000 nuorta. Tästä joukosta löytyvät ne, joille rahapelaaminen aiheuttaa oletettavasti peliriippuvuutta. STM:n tutkimukseen vuonna 2006 vastanneista nuorista yli kolmannes arvioi pelanneensa kuluneen vuoden aikana enemmän kuin oli aikonut. Lisäksi nuorista neljännes oli sitä mieltä, että omassa kaveripiirissä on ongelmallisen paljon pelaavia. (Ilkas & Aho 2006.) Vuoden 2007 kouluterveystutkimuksessa tuli esille, että päivittäin tai lähes päivittäin pelasi kuusi prosenttia tutkimukseen osallistuneista peruskoululaisista ja kolme prosenttia lukiolaisista.

Uusin STM:n väestökysely (2007) antaa korkeat prosentit nuorten ongelmapelaamiselle. Sen mukaan 15–17-vuotiaista nuorista 2,9 prosenttia kuuluu todennäköisesti peliriippuvaisten ryhmään, kun pelaamista tarkastellaan viimeksi kuluneen vuoden ajalta. Nämä nuoret saivat kyselyssä yli 5 SOGS- eli haittapistettä. Joskus elämänsä aikana vakavista rahapelaamiseen liittyvistä haitoista on puolestaan kärsinyt 15–17-vuotiaista nuorista jopa 4,9 prosenttia (STM 2007b). Ongelmapelaajien määrä on huolestuttavan suuri, kun otetaan huomioon erityisesti ryhmän ikäjakauma. Toisaalta tulkinnoissa pitää ottaa huomioon vastaajaryhmän pieni koko (N = 138), joka saattaa vääristää tulosta tai vaikeuttaa tulosten vertailua. Samoin jo aiemmin mainitut seikat nuorten antamien vastausten luotettavuudesta voivat vaikuttaa tulokseen (ks. edellinen luku; Gambino 2007). Ongelmapelaajien osuudet nuorten ikäluokassa ovat erittäin korkeat myös muihin ikäryhmiin verrattuna. Esimerkiksi väestökyselyyn 2007 osallistuneita kaikista vastaajista (15–74-vuotiaat) peliongelma joskus elämänsä aikana on ollut 1,6 prosentilla (STM 2007b).

Vuoden 2003 väestökyselyssä ei eritelty alaikäisiä (15–17-vuotiaat) vastaajia omaksi ryhmäkseen, mutta nuorten ja nuorten aikuisten ikäluokassa (15–24-vuotiaat) ongelmapelaajien

osuus (yli 5 SOGS-pistettä saaneet) vähintään kaksi kertaa kuussa pelaavista vastaajista oli muihin ikäryhmiin verrattuna korkein, jopa 10 prosenttia. Tosin tässäkin tutkimuksessa jo yksittäisen vastaajan antamat vastaukset saattavat vääristää tilastoja, kuten kyseisen tutkimuksen tilastoja tarkemmin analysoinut Rahapelifoorumin haittaryhmä (2004) on raportissaan todennut.

## 5 PELIONGELMA OSANA NUOREN PELIHISTORIAA

Tässä luvussa esittelen pro gradu -tutkimukseni tuloksia nuoren pelaajan pelihistorian prosessinäkökulmasta. Tutkimukseni kuuluu sosiaalipedagogiikan tieteenalaan ja se on tehty Kuopion yliopiston sosiaalityön ja sosiaalipedagogiikan laitokselle keväällä 2007. Näkökulma tutkimukseen on nuorisokasvatuksellinen. Tutkimukseni tarkasteli nuorten ongelmapelaajien kokemuksia ja tulkintoja omasta rahapelien pelaamisesta, ja sen kohderyhmään kuuluivat 18–29-vuotiaat nuoret aikuiset, joilla on omakohtaisia kokemuksia ongelmapelaamisesta ja mahdollisesta peliriippuvuudesta. Tavoitteenani oli selvittää peliongelman kehittymistä ja etenemistä nuorten kohdalla ja peliongelman aiheuttamia seurauksia. Olin kiinnostunut myös siitä, millaisia syitä ja motiiveja nuorten pelaamiseen löytyy ja mitä rahapelejä nuoret pelaavat. Lisäksi halusin selvittää, millaisia tulkintoja ja kokemuksia nuorilla peliongelmaisilla on omasta pelihistoriastaan ja mahdollisesta peliriippuvuudesta.

Graduni tutkimusaineistona oli kolmekymmentä nuoren ongelmapelaajan kirjoittamaa pelihistoriatarinaa, joista kaksikymmentäkuusi oli haettu internetin peliriippuvuus-keskustelufoorumista ja neljä saatu samalle foorumille lähetetyn tarinapyynnön kautta syksyllä 2006. Tarinoista 7 oli naisen ja 23 miehen kirjoittamia.

Peliriippuvuus-yhteisö on ollut toiminnassa elokuusta 2002 alkaen ja sieltä löytyi elokuussa 2007 noin 1 400 aiheeseen liittyvää kirjoitusta. Yhteisö löytyy internetistä osoitteesta: <http://groups.msn.com/peliriippuvuus>. Palstalle kirjoittavat lähinnä peliongelmaista kärsivät ja heidän läheisensä. Yhteisössä oli 225 jäsentä gradun tutkimusajankohtana joulukuussa 2006. Keskustelupalstalta löytyy myös muutama muu tutkimuspyyntö. Esimerkiksi Mari Pajula (2004) löysi palstan kautta muutaman peliongelmaisen läheisen mukaan tutkimukseensa.

Tutkimukseni kirjoitelma-aineiston perusteella rahapelien pelaaminen voidaan nähdä ainakin osittain *prosessina*, joka etenee joidenkin nuorten kohdalla tietynlaisena jatkumona. On kuitenkin otettava huomioon, että pelihistoriaan liittyvät prosessit ovat hyvinkin yksilöllisiä ja toisistaan poikkeavia ja että jokaisella tutkittavalla on omat henkilökohtaiset kokemuksensa suhteestaan rahapeleihin. (Taskinen 2007.) Seuraavaksi esittelen peliongelmaa prosessinäkökulmasta alkaen pelaamisen aloittamisesta peliongelmaista selviytymiseen asti.

### 5.1 Pelaamisen aloittaminen

Rahapelien pelaaminen alkaa usein vähitellen. Aluksi pelaajat käyvät silloin tällöin kokeilemassa onneaan peliautomaateilla tai pelisaleissa laittamalla yhden tai kaksi taskun pohjalle jäänyttä kolikkoja automaattipeleihin, mutta tämä harmiton ajanviete saattaa muuttua ajan kuluessa ongelmaksi. Myös Riitta Poterin ja Jouni Tourusen (1995, 17) tutkimuksen haastatellut kertoivat pelaamisen alkaneen kokeilusta ja muuttuneen vähitellen ongelmalliseksi tavaksi. Niin ikään Jaakko Erkkilän ja Tuomas Eerolan (2001, 89) tutkimukseen osallistuneilla rahapelaaminen on alkanut usein pikku hiljaa, 10–20 vuoden pelaamishistorian aikana, jolloin viimeiset vuodet pelihistoriasta ovat olleet jo ongelmallista aikaa ennen kuntoutukseen ja hoitoon hakeutumista. Kari Huotarin (2007, 37) arviointitutkimuksessa peliongelmaisten tutkittavien pelihistoria vaihteli muutamasta vuodesta kymmeneen vuosiin.

Omassa tutkimuksessani kaikki tutkittavista ovat alle 30-vuotiaita, mutta heidän kohdallaan pelihistoria on alkanut usein todella varhain. Suurin osa tutkituista nuorista on aloittanut rahapelien pelaamisen usein jo hyvinkin nuorena lapsuudessa, jotkut nuorista jopa alle 10-vuotiaina. (Taskinen 2007.) Vesa Helinin (1997) tutkimuksessa 17–23-vuotiaista ongelmapelaajanuo-

rukaisista kaikki ilmoittivat aloittaneensa runsaan rahapelien pelaamisen alle 15-vuotiaana (Helin 1997, 11). Myös muualla maailmassa on saatu samanlaisia tutkimustuloksia, joiden mukaan varhaisella rahapelien pelaamisella on todettu olevan yhteyksiä aikuisiällä ilmenevään peliriippuvuuteen (esim. Derevensky & Gupta 2001).

Osa Helinin (1997) tutkimukseen osallistuneista nuorista miehistä kertoi pelanneensa säännöllisesti RAY:n pelisaleissa jo alaikäisenä (Helin 1997, 51). Omassa tutkimuksessani (Taskinen 2007) ei tullut esille tutkittavien alaikäisenä pelaamista pelisaleissa, kasinolla, ravintoloissa tai internetissä. Tutkimustuloksia vertailtaessa täytyy ottaa huomioon pelimaailmassa tapahtuneet muutokset. Helinin (1997) tutkimus on kymmenen vuoden takaa, jolloin valvonta ei ollut samalla tasolla kuin nykyään. Ennen kesäkuuta 2004 alle 18-vuotiaat lapset ja nuoret saivat pelata vanhempiansa seurassa myös pelisaleissa. Nykyään alaikäisten pelaamisen valvontaan on panostettu runsaasti myös rahapeliyhteisöjen puolelta, mutta silti valvonnassa on vielä huomattavia puutteita esimerkiksi STM:n vuonna 2006 tekemän tutkimuksen mukaan (ks. Ilkas & Aho 2006).

Kiinnostus rahapeleihin on yksilöllistä, eivätkä kaikki lapset tai nuoret innostu niistä. Joskus rahapelien pelaaminen saattaa kuulua tiettyyn ikävaiheeseen, kun lapset haluavat kokeilla kaikkea uutta ja jännittävää, ja osalla lapsista pelit jäävät tähän kokeiluvaiheeseen. Joillakin nuorista pelaamiskokeilut liittyvät murrosikään kuuluviin kokeiluihin. Omassa tutkimuksessani (Taskinen 2007) jotkut tutkittavista kertoivat aloittaneensa pelaamisen juuri 15 vuotta täytettyään, jolloin he olivat saavuttaneet ”laillisen iän” raha-automaattien pelaamiseen. Kiinnostuksen syntymisen lisäksi rahapelien pelaamisen aloittamisen syyt ja motiivit ovat yksilöllisiä, eikä niiden perusteella voida tehdä yleistettäviä päätelmiä esimerkiksi pelaamisen jatkamiseen johtavista tekijöistä.

Kansainvälisissä tutkimuksissa on kuitenkin saatu selville joitakin yhteisiä tekijöitä, jotka ovat yhdistettävissä pelaamisen aloittamiseen. Esimerkiksi kanadalaisten tutkijoiden Jeffrey Derevenskyn ja Rina Guptan (2001) mukaan lapsuudessa koetut traumaattiset tapahtumat tai kriisit saattavat laukaista kiinnostuksen rahapeleihin. Huotarin (2007) tutkimuksessa tutkittavien pelaaminen oli saanut alkunsa ystävien antaman mallin mukaan tai esimerkiksi isän kanssa huoltoasemalla pelatessa. Myös kansainvälisten tutkimusten mukaan mallit rahapelien pelaamiseen tulevat usein kotoa (Derevensky & Gupta 2001; Wiebe & Falkowski-Ham 2003). Omassa tutkimuksessani (Taskinen 2007) joidenkin nuorten kohdalla pelaamisen aloittaminen liittyy selvästi johonkin elämän suurempaan muutos aikaan tai kriisivaiheeseen, kuten murrosiän alkamiseen tai läheisen kuolemaan. Joillekin rahapelit ovat pakopaikka pois ahdistavasta ja vaikeuksia täynnä olevasta todellisuudesta. (Fröberg 2006.) Myös suomalaisessa Erkkilän ja Eerolan tutkimuksessa (2001, 90) lapsuuden ja nuoruuden vaikeat kokemukset nousivat esiin pelaamisen syitä pohdittaessa. Kyseisessä tutkimuksessa on esitelty myös kansainvälisten tutkimusten tuloksia, joiden mukaan varhaislapsuuden kokemuksilla ja luonteenpiirteillä on merkitystä peliongelman syntyyn (Erkkilä & Eerola 2001, 28).

Rahapelit eivät kuulu kuitenkaan kaikkien lapsuuteen tai varhaisnuoruuteen, vaan joidenkin kohdalla pelaaminen voi alkaa vasta täysi-ikäisenä, jolloin rahapelit saattavat viedä sitäkin voimakkaammin nuoren aikuisen mukanaan (Taskinen 2007). Ensimmäinen suuri voitto voi vaikuttaa peli-innostuksen syntymiseen. Tämä on varsin yleistä pelaajien keskuudessa myös muiden tutkimusten mukaan (Olason 2007; Poteri & Tourunen 1995, 19).

## 5.2 Pelaamisen muuttuminen ongelmalliseksi

Rahapeliä pelaaminen saattaa yleistyä yhtä helposti ja huomaamattomasti kuin pelaamisen aloittaminenkin, ja pelaamisesta tulee näin ollen totuttu ja opittu tapa. Se, milloin ja miten nopeasti rahapelaaminen muuttuu ja kehittyy viihteellisestä satunnaispelaamisesta riippuvuutta aiheuttavaksi tai jopa pakonomaiseksi pelaamiseksi, on jokaisen pelaajan kohdalla yksilöllistä. Myös ongelma-asteen ja riippuvuustulkinnan raja on häilyvä.

Nancy Petry (2005) on esitellyt peliongelman kehittymistä kolmen eri vaiheen kautta. Ensimmäisessä vaiheessa, jolloin pelaaminen tuottaa vielä mielihyvää ja on hauskaa ajanvietettä, pelaaja saa usein yhden tai useamman ison voiton, jotka kannustavat häntä jatkamaan pelaamista. Toisessa vaiheessa pelaaja yrittää saada takaisin häviämiään rahoja pelaamalla lisää, vaikka ongelmat vain kasvavat entisestään, ja ihmissuhteet alkavat kärsiä pelaamisesta. Tässä niin sanotussa häviämisvaiheessa pelaajan motiivina on pako. Kolmannessa epätoivon vaiheessa pelaaminen hallitsee jo koko elämää ja pelaaja voi henkisesti ja fyysisesti yhä huonommin. Tällöin pelaaja hakeutuu usein jo hoitoon. Koko prosessi voi kestää jopa kymmenen vuotta. (Petry 2005, 10–14.)

Löysin tutkimukseni aineistosta joitakin yhtenäisiä ulottuvuuksia pelaamisen muutostilanteista. Useissa analysoimissani tarinoissa pelaamisen muuttuminen ongelmalliseksi tai pelaamiskertojen tihtentyminen liittyy selvästi samoihin tekijöihin kuin pelaamisen aloittaminenkin eli elämän muutostapahtumiin ja elämässä tapahtuneisiin kriisitilanteisiin, kuten vanhemman kuolemaan. (Taskinen 2007.)

Poterin ja Tourusen (1995, 17–18) tutkimuksen mukaan rahapeliä pelaamisesta voi tulla ongelma jo varsin pian ja nopeasti, eikä siihen mene välttämättä aikaa useita vuosia. Myös omassa tutkimuksessani oli joidenkin tutkittavien pelaaminen muuttunut ongelmalliseen suuntaan suhteellisen nopeasti (Taskinen 2007). Jotkut pelaajista jäivät koukkuun rahapeliä tuomaan mielihyvän tunteeseen ja pelien tarjoamiin jännittäviin elämyksiin. Myös suuret voitot tuovat iloa. Kun pelaaminen ei ole enää hallinnassa, pelaaja alkaa käyttää huomattavan suuria rahasummia pelaamiseen. Pelaajan rahankäyttö saattaa muuttua täysin holtittomaksi ja saada hallitsemattomia muotoja. Rahapelit saattavat hallita elämää myös ajankäytöllisesti: pelipaikoissa ja internetin ääressä saatetaan viettää useita tunteja päivässä, joskus jopa kokonainen päivä tai yö. Tämä aiheuttaa töistä ja koulusta pois jäämistä ja ihmissuhteiden laiminlyömistä. Pelaamiskierrettä ruokkivat ja pitävät yllä usein pelaajien epärealistiset käsitykset suurista voitoista. Samaan aikaan takaraivossa muistuttavat maksamattomat laskut ja velat, joiden maksamiseen yritetään hankkia rahaa pelaamalla lisää.

## 5.3 Peliongelman myöntäminen

Vaikka pelaaja on huomannut rahapeliä täyttävän ison osan elämästään, hän ei itse näe sitä ongelmana, jos hän ei myönnä ongelman olemassaoloa itselleen. Läheisten vihjailu ja asiaan puuttuminen eivät vaikuta pelitapoihin, jos pelaaja ei itse ajattele samoin kuin hänen lähipiirinsä. Näin oli havaittavissa myös Mari Pajulan tutkimukseen osallistuneiden läheisten haastatteluisissa (Pajula 2004, 77). Selviytyminen peliongelmaasta ja mahdollisesta peliriippuvuudesta alkaa ongelman tiedostamisella ja myöntämisellä, johon tarvitaan täydellistä sitoutumista ongelman voittamiseksi, sillä pelkkä haaveilu pelaamattomuudesta ei tuo pysyvää ratkaisua ongelmaan. Vaikka tämä asia on hyvin pelaajien tiedossa, on pelaamista todella vaikeaa lopettaa kokonaan.

Muutosta ei tapahdu, jos peliongelmaasta kärsivä ei oikeasti usko itseensä ja haluunsa lopettaa. Vasta ongelman todellinen tunnustaminen ja siihen sitoutuminen voi saada aikaan muutoksen. Aidon motivaation puute on usein esteenä pelaamisen lopettamiselle. Muutos ei kuiten-

kaan tapahtu hetkessä, vaan se vie aikaa. Muutos voi tapahtua myös aivan yllättäen, kun elämästä löytyy jotain uutta ja mielenkiintoista tekemistä rahapelaamisen tilalle. Tämä on yleisempää nuorten pelaajien kohdalla, mutta iäkkäämpien pelaajien kohdalla rahapeleistä irtautuminen on usein vaikeampaa ja vie enemmän aikaa.

Suurimmalle osalle peliongelmaisista on todella vaikea tunnustaa ja kertoa läheisille ja monet ovat pyrkineetkin salaamaan pelaamisen ja siihen liittyvät ongelmat viimeiseen asti. Pajulan (2004) läheistutkimuksessa ongelma paljastui harvemmin pelaajan oman myöntämisen kautta, vaan se tuli useimmiten esille vahingossa esimerkiksi taloudellisen tilanteen kiristytessä (Pajula 2004, 74–75). Omassa tutkimuksessani joukosta löytyi myös sellaisia pelaajia, jotka eivät olleet kertoneet peliongelmaistaan kenellekään, vaan olivat pitäneet pelaamisen täysin omana tietonaan ja yksityisenä salaisuutenaan (Taskinen 2007).

## 5.4 Peliongelmaista selviytyminen

### Lopettamispäätöksen syntyminen

Peliongelmaista selviytyminen on pitkä prosessi, joka vie aikaa ja vaatii paljon voimia sekä pelurilta itseltään että hänen läheisiltään. Joskus pelaamisen lopettamiseen tarvitaan jokin suurempi tapahtuma, jonka seurauksena omalle ongelmalle vihdoin halutaan saada loppu. Joidenkin peliongelmaisten kohdalla lopettamispäätöstä tukevat läheisille kertominen ja avun hakeminen.

Pelaamisen vähentäminen toimii joidenkin peliongelmaisten kohdalla ja saa kenties ongelmallisen pelaamisen loppumaan, mutta analysoimieni tarinoiden perusteella näyttäisi kuitenkin siltä, että suurimmalla osalla ongelmapelaajista ja peliriippuvaisista vasta pelaamisen totaalinen lopettaminen johtaa ongelmasta selviytymiseen. Tässäkin tapauksessa peliongelma on verrattavissa alkoholiongelmaan. Alkoholisteilla usein yksikin ryyppy voi olla kohtalokas ja liikaa, samoin on peliongelmaisten kohdalla. Molempien riippuvuuksien kohdalla tapahtuu ymmärrettävästi myös retkahduksia, joita käsittelen myöhemmin tässä luvussa. Joidenkin peliriippuvaiden kohdalla totaalinen pelaamattomuus on heidän kokemuksensa mukaan ainoa oikea ja toimiva ratkaisu ongelmaan.

Sosiaalityön professori Huotari (2007) on tehnyt arviointitutkimuksen Sosiaalipedagogiikan säätiön peliongelmaisten kuntoutusprojektista. Sen mukaan osa moniongelmaisista pelaajista ei voi lopettaa kokonaan pelaamistaan. Huotari korostaakin tässä tapauksessa haittojen vähentämisen (harm reduction) näkökulmaa. Haittojen vähentäminen hyväksyy sen tosiasian, että osa pelaajista ei voi koskaan täysin lopettaa pelaamistaan, mutta pelaamisesta aiheutuvia eritasoisia haittoja voidaan vähentää. (Huotari 2007, 91, 95.)

### Läheisten tuki

Läheisten tuki on ollut monen ongelmapelaajan kohdalla korvaamaton apu ongelmasta selviytymisessä. Läheisille kertominen ei kuitenkaan ole helppoa. Jos läheisille kertominen tuntuu pelaajasta erityisen vaikealta, on ongelmasta aluksi hyvä kertoa jollekin muulle kuin perheenjäsenelle, esimerkiksi ystävälle, työterveyslääkärille tai vaikkapa Peluurin päivystäjälle.

Pajula (2004) on tutkinut peliongelmaisten läheisiä ja myös hänen tutkimuksessaan tuli esille läheisille kertomisen vaikeus, mutta ongelman paljastuttua myös tuen antaminen ja auttaminen. Tähän liittyy toisaalta läheisen hätä ja huoli pelaajasta ja toisaalta läheisen kohdalla ilmenevä vastuun kantaminen. (Pajula 2004, 66, 77–78; ks. myös Pajula 2007.)

Aina ihmissuhteet eivät kuitenkaan kestä ja päälimmäisenä syynä suhteen loppumiseen on usein ollut puolison ongelmallinen pelaaminen. Australialaisen selvityksen mukaan avioerot ja parisuhteen päättymiset ovat varsin yleisiä ongelmapelaajilla. Tutkimusten mukaan joka kym-

menes ongelmapelaajan avioliitto päättyy eroon Australiassa. Maan koko väestöön suhteutettuna se tarkoittaa, että peliongelma aiheuttaa Australiassa noin 1 600 avioeroa vuodessa. (Australian productivity commission 1999). Myös Pajulan (2004, 53, 79) tutkimuksessa tuli esille tapauksia, joissa pelaajan ja läheisen parisuhde oli päättynyt nimenomaan pelaamisesta johtuvista syistä.

### Retkahtaminen

Kuten muidenkin riippuvuuksien kohdalla myös peliriippuvaisten kohdalla tapahtuu retkahduksia. Erkkilän ja Eerolan (2001) tutkimukseen osallistuneilla kuntoutujilla peleihin retkahtaminen oli yleistä, ja se koettiin jatkuvana uhkana. Retkahtamiseen riittää usein pienikin asia ja tapahtuma, kuten palkkapäivä tai testausmielessä tehty pelikokeilu. Kuntoutujat pitivät kuitenkin retkahtamisesta kertomista muille ryhmäläisille tärkeänä asiana. (Erkkilä & Eerola 2001, 95.) Näin näytti olevan myös oman tutkimukseni kirjoittajien kohdalla. Osa tutkittavista tunnusti tarinoissaan, että he olivat sortuneet pelaamaan myös keskellä hoitajaksoa. Jotkut peliongelmaisista saattoivat ratketa pelaamaan myös hoitajakson jälkeen oltuaan ensin muutaman kuukauden kokonaan pelaamatta. (Taskinen 2007.) Kansainvälisten tutkimusten mukaan peliriippuvaisten kohdalla peleihin retkahtaminen on yleistä. Yhdessä tutkimuksessa (Hodgins ym. 2007) jopa 75 prosenttia peliriippuvaisista oli palannut hetkeksi rahapelien pariin, vaikka he olivat päättäneet aiemmin lopettaa tosissaan pelaamisen.

### Avun hakeminen ja hoito

Kaikki peliriippuvalaiset eivät selviä yksin ongelmastaan, vaan tarvitsevat siihen ulkopuolista tukea ja apua läheisten antaman tuen lisäksi. Myös osa oman tutkimukseni (Taskinen 2007) nuorista oli hakeutunut hoitoon peliongelmansa takia ja löytänyt sitä kautta apua ongelmaansa. Tutkimani naiset hakivat apua useammin kuin miehet, sillä seitsemästä naispelurista neljä kertoi hakeneensa apua ongelmaansa vertaistukeen painottuvan Peliriippuvuus-yhteisön lisäksi myös muualta. Jotkut kertoivat Peliriippuvuus-palstalle kirjoittamisen olleen heidän ensimmäinen askeleensa avun hakemisessa. Apua tutkittavat kertoivat hakeneensa esimerkiksi A-klinikalta, jossa osa heistä oli käynyt säännöllisessä terapiassa. Apua oli haettu myös kriisikeskukselta, työterveyslääkäriltä, opettajalta sekä vertaistuki- ja GA -ryhmiltä. Peliriippuvuus-yhteisön lisäksi vertaistukea peliongelmaisille löytyy myös muilta internetin keskustelupalstoilta, kuten A-klinikasäätiön Päihdelinkin Valtista<sup>1</sup> ja Suomi24:n keskustelupalstalta.<sup>2</sup>

Oman tutkimukseni kohderyhmään kuului vain täysi-ikäisiä nuoria aikuisia, joten kaikki heidän mainitsemistaan hoitopaikoista eivät sovi välttämättä nuoremmille, alle 18-vuotiaille peliongelmaisille. Nuoria ongelmapelaajia hoidetaan Suomessa esimerkiksi A-klinikoiden nuorisoasemilla. Turun A-klinikan nuorisoasemalla nuorille peliongelmaisille on tarjolla oma vertaistukiryhmä. Nimettömien pelureiden GA-ryhmiä toimii elokuussa 2007 Helsingissä, Espoossa, Lohjalla, Kiteellä, Tampereella, Turussa, Vaasassa ja Oulussa (Nimettömät Pelurit 2007). Myös Sosiaalipedagogiikan säätiö on keskittynyt erityisesti nuorten ongelmapelaajien auttamiseen (ks. luku 6.3). Kuitenkin Suomessa tarvitaan vielä lisää juuri nuorille peliongelmaisille kohdistettuja hoitopaikkoja ja -palveluita. Ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen räätälöityjen palvelujen tarve tuli esille myös Huotar (2007, 97) tekemässä arviointitutkimuksessa.

Kaikki peliongelmaiset eivät tarvitse erityistä hoitoa ongelmalleen, vaan ongelmasta on mahdollista selvitä myös omin neuvoin. Toisin sanoen pelaamisen haitallisten piirteiden väheneminen tai poistuminen ilman ulkopuolista tukea tai apua on siis mahdollista. Myös tutkimustulok-

1 Valtti-keskustelupalsta löytyy internetistä osoitteesta: <http://www.paihdelinkki.fi/keskustelu/viewforum.php?f=36>.

2 Suomi24-keskustelupalstan Peliriippuvuus-osio löytyy osoitteesta:

<http://keskustelu.suomi24.fi/show.fcgi?category=97&conference=450000000001743&subcat=2988>.

set tukevat tätä huomiota. Yhdysvalloissa on tutkittu peliongelma-  
toipumista, joka on tapahtunut ilman hoitoa tai ulkopuolista apua. Wendy Slutsken vuonna 2006 julkaistun tutkimuksen mukaan ilman hoitoa tapahtuva, niin sanottu omaehtoinen toipuminen (natural recovery) on yleistä ongelmapelaajien keskuudessa. Slutsken tutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa toipumisen määrää, hoidon hakemista ja omaehtoista toipumista. Tutkimuksessa oli mukana noin 200 henkilöä, joilla oli Yhdysvaltain kansallisissa kyselytutkimuksissa todettu peliriippuvuus jossain vaiheessa elämää. Tutkimuksessa peliongelma-  
toipuneeksi katsottiin sellainen henkilö, joka ei ollut kärsinyt vuoteen mistään peliriippuvuuden oireista. Tutkimuksen mukaan 36–39 prosenttia peliongelmaisista toipui ilman hoitoa. Toipumisen suureen määrään nähden hoitoon hakeutuminen oli vähäistä. Vain 7–12 prosenttia tutkituista henkilöistä oli hakeutunut hoitoon tai osallistunut GA-ryhmän toimintaan. (Slutske 2006.)

## 6 RAHAPELIHAITTOJEN EHKÄISY JA PELAAMISEN VALVONTA

Ehkäisevä työ on tärkeä ja merkittävä osa-alue rahapelihaittoja tarkasteltaessa. Näkökulma riski- ja ongelmapelaamisen ehkäisyyn on laaja, sillä siihen ovat vaikuttamassa pelipolitiikan lisäksi useat toimijat eri tahoilta. Myös pelaamisen valvonta on tärkeässä asemassa nimenomaan nuorten rahapelihaittojen ehkäisyssä.

Malleja rahapelihaittojen ehkäisyyn voidaan soveltaa ja löytää riippuvuuksien kohdalla käytetyistä ehkäisevistä toimenpiteistä, kuten ehkäisevästä päihdetyöstä, jonka työtavat sopivat hyvin myös peliongelmiin ehkäisyyn. Ehkäisevän päihdetyön laatukriteerityöryhmän (2006) mukaan ehkäisevä päihdetyö on toimintaa, jonka tavoitteena on edistää terveyttä, turvallisuutta ja hyvinvointia edistämällä päihdeettömiä elintapoja, ehkäisemällä ja vähentämällä päihdehaittoja, lisäämällä päihdeilmiön ymmärrystä ja hallintaa sekä toteuttaa ja edistää perus- ja ihmisoikeuksien toteutumista päihtheisiin liittyvissä kysymyksissä. Ehkäisevän päihdetyön laatukriteeristö soveltuu hyvin toiminnallisiin riippuvuuksiin, jollaiseksi myös peliriippuvuus luokitellaan. (Stakes 2006.)

Edellistä määritelmää soveltamalla ongelmapelaamista ehkäisevän työn tavoitteena voi olla esimerkiksi rahapelihaittojen ehkäiseminen ja vähentäminen, ongelmapelaamisilmiön ymmärryksen ja hallinnan lisääminen ja perusoikeuksien toteutuminen peliongelmiin liittyvissä kysymyksissä.

Ehkäisevästä päihdetyöstä (ks. Stakes 2006) edelleen soveltaen rahapelihaittojen ehkäisyn vaikuttamiskohteita voivat olla:

- 1) rahapelejä koskevat tiedot, asenteet ja oikeudet
- 2) rahapelihaitoilta suojaavat tekijät ja niiden riskitekijät
- 3) rahapeliin pelaaminen ja pelaamistavat.

Ehkäisevä työ voi kohdentua yksilöihin, heidän lähisuhteisiinsa, paikallisyhteisöihin tai yhteiskuntaan. Ehkäisevään työhön sisältyy:

- 1) yleinen ehkäisy, joka kohdistuu koko väestöön tai väestöryhmään, jota ei määritä ongelmapelaaminen
- 2) riskiehkäisy, jonka kohderyhmät määrittellään rahapelihaittoille altistavan riskin perusteella.

Yleinen ehkäisy on käytännössä pyrkimystä ongelmapelaamisen vähentämiseen eli sellaisia toimia, joilla ehkäistään ongelmallista pelaamista. Riskiehkäisyynä voidaan pitää puuttumista sellaiseen rahapeliin pelaamiseen, joka ennakoit haittoja, ongelmakäyttöä tai riippuvuutta. Sitä voi olla myös varhainen puuttuminen myöhempää ongelmapelaamista ennustaviin riskitekijöihin yksilön tai ryhmän elämässä.

Ehkäisevässä työssä on tärkeää vähentää riskitekijöitä ja keskittyä suojaavien tekijöiden vahvistamiseen. Suojaavia tekijöitä ja riskitekijöitä on tarkasteltava kaikilla eri tasoilla yhteiskunnan tasosta yksilötasoon asti. (Stakes 2006.) Ongelmapelaamisen riskitekijöitä on listattu useissa kansainvälisissä pelitutkimuksissa (esim. Derevensky & Gupta 2004). Kanadalaiset pelitutkijat Karen Hardoon, Derevensky ja Gupta (2002) ovat tutkineet suojaavien tekijöiden ja riskitekijöiden yhteyttä nuorten rahapelaamiseen. Heidän mukaansa nuorilla ilmeneviä riskitekijöitä ongelmapelaamiseen ovat muun muassa masentuneisuus ja päihdeiden käyttö. Peliongelmariskiinkin vaikuttavat yksilön persoonaan liittyvistä tekijöistä heikko itsetunto, impulsiivisuus ja sensaa-

tiohakuisuus (Messerlian ym. 2005). Daniel Thor Olasonin (2007) mukaan riskitekijöihin kuuluvat edellä mainittujen lisäksi ADHD, pelaamistavat, sosiaaliset tekijät ja kognitiiviset harhapäätelmät. Ongelmapelaamisen ehkäisyssä ja hoidossa on tärkeää huomioida myös eri pelaaja- ja riskiryhmät. Tutkimusten mukaan erityisesti pojat ja nuoret miehet kuuluvat ongelmapelaajien riskiryhmään.

Ongelmapelaamista suojaavina tekijöinä voidaan nähdä yksilön tasolla esimerkiksi hyvät perhe- ja ystävyysuhteet ja kotoa saadut mallit, lähiyhteisön tasolla koulun ja opettajien suhtautuminen rahapeleihin sekä yhteiskunnallisella tasolla ehkäisevän työn kehittäminen, pelipoliitiikan asetukset muun muassa pelien saatavuuden ja ikärajojen suhteen, alaikäispelaamisen valvonnan kehittäminen sekä tutkimuksen ja koulutuksen lisääminen.

## 6.1 Kanadalainen malli pelihaittojen ehkäisyyn

Yksi Kanadassa lasten ja nuorten rahapelihaittojen ehkäisyyn kehitetty työkalu on tunnettu- jen pelitutkijoiden Carmen Messerlianin, Jeffrey L. Derevenskyn ja Rina Guptan (2005, 72–75) luoma malli (Youth Gambling Risk Prevention Model) nuorten ongelmapelaamiseen. Malli on kehitetty erityisesti Kanadan terveydenhoitoon ja yhteiskuntajärjestelmään sopivaksi, joten sitä ei voida täysin samanlaisena soveltaa meille Suomeen. Mallissa esitellään mielestäni kuitenkin useita sellaisia asioita, joita nuorten rahapelihaittojen ehkäisyssä olisi tärkeää ottaa huomioon myös Suomessa.

Tutkijat jakavat mallissa nuoret pelaajat kolmelle eri tasolle. Suurin osa (80 %) nuorista sijoittuu ensimmäiselle tasolle. Heillä ei ole peliongelmariskiä. Toisella tasolla olevilla nuorilla ongelmapelaamisen riski on jo olemassa. Keskimäärin 10–15 prosenttia nuorista kuuluu tähän ryhmään, jolle on vaarassa kehittyä vakava peliongelma. Kolmannella tasolla olevien nuorten kohdalla voidaan puhua jo varsinaisesta ongelmapelaamisesta. Tähän vaiheeseen kuuluvien nuorten rahapelien pelaaminen on kontrolloimatonta, pakonomaista ja jatkuvaa, ja pelaamiseen käytetyt rahasummat ovat suuria.

Jokaiselle tasolle on luotu omat tavoitteensa. Ensimmäisellä tasolla oleville nuorille on tärkeää jakaa tietoa rahapeleihin liittyvistä riskeistä ja lisätä sitä kautta heidän tietoisuuttaan ongelmapelaamisesta. Myös tiedon lisääminen rahapelien ominaisuuksista kuuluu tähän vaiheeseen. Nuorten lisäksi aiheesta on valistettava myös aikuisia. Tällä tasolla on lisäksi tärkeää tarkastella pelaamiseen liittyviä sosiaalisia normeja ja pelaamisen hyväksymistä. Yhteiskunnallisesti tarkasteltuna rahapelien ikärajojen nostaminen sekä pelien saatavuuden säännöstely kuuluvat tämän tason tavoitteisiin. Myös sosiaali- ja terveydenhoitoalan koulutuksen lisääminen ja kehittäminen on tärkeää, samoin median valistaminen. Nuorten keskuudessa on hyvä painottaa ongelmanratkaisutaitoa yhtenä työkaluna ongelman ehkäisyyn.

Toisella tasolla haittariski on jo olemassa, joten tärkeää on painottaa varhaista puuttumista. Siihen liittyvät olennaisesti ongelman tunnistaminen, tilanteen arviointi ja aikuisten väliintulot. Tässä vaiheessa tavoitteena on ehkäistä peliongelman kehittymistä ja vähentää jo syntyneitä haittoja. Nuorten kohdalla tärkeää on kehittää edelleen ongelmanratkaisua ja selviytymistaitoja sekä luoda mielekästä korvaavaa toimintaa pelaamiselle. Yhteiskunnallisella tasolla painopiste on tutkimuksen ja ehkäisevän työn kehittämisessä sekä haittojen vähentämisessä.

Kolmannella tasolla oleville nuorille peliongelma on jo syntynyt, joten tärkeää on keskittyä ongelman hoitamiseen yksilön, perheen ja lähiyhteisön kannalta. Tavoitteena on kehittää hoito-ohjelmia, hoitoon pääsyä ja hoidon saatavuutta sekä tukipalveluita. Nuorten peliongelmaisten kohdalla tavoitteena ovat tässä vaiheessa ongelmanratkaisutaidon ja itsehillinnän kehittäminen sekä pelaamiselle vaihtoehtoisten toimintojen löytäminen.

## 6.2 Välineitä ehkäisytyön tueksi

Nuorten ongelmapelaamisen ehkäisyyn tueksi on kehitetty erilaisia aineistoja ja välineitä ympäri maailmaa. Kanadassa ja Yhdysvalloissa on käytetty esimerkiksi videoita ja CD-romeja, jotka ovat suunnattu nuorten lisäksi heidän parissaan työskenteleville aikuisille, kuten opettajille (Youth Gambling International 2007b). Tanskassa löytyy lähes jokaisesta koulusta peliongelmas-ta kertovia julisteita ja nuorille on painettu aiheesta kertovia postikortteja. Lisäksi internetistä löytyy aiheesta kertovia nuortenlehtiä, kuten yhdysvaltalaisen North American Training Institutin<sup>3</sup> tuottama ongelmapelaamisesta kertova nettilehti nuorille. Spelets Baksida -internetsivut<sup>4</sup> ovat ruotsalaisten tuottamat tietosivut pelaamisesta ja peliongelmas-ta. Sivuilta löytyy myös peliongelmas-ta kertova lyhytelokuva. Näiden jo mainittujen lisäksi voidaan toteuttaa esimerkiksi mediakampanjoita ja järjestää kohdennettua neuvontaa.

Kuitenkaan pelkkä esite, video tai mediakampanja, olivatpa ne kuinka hyviä tahansa, ei riitä aikaansaamaan muutoksia käyttäytymistasolla. Niiden tulee olla välineitä laajemmassa, suunnitelmallisesti toteutetussa ehkäisevän työn kokonaisuudessa, jota tehdään esimerkiksi koulussa, ja mieluiten sielläkin osana koko lähiyhteisön toimintaa.

Kokonaisvaltaisen ehkäisevän työn ja sen myötä edellä kuvattujen välineiden suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin soveltuvat hyvin ehkäisevän päihdetyön laatuksiteerit. Ehkäisevän työn laatu muodostuu niissä kolmesta sisällön ulottuvuudesta (tietopohja, arvot ja etiikka, tavoitteellinen yhteistyö), kolmesta toteutuksen laadun ulottuvuudesta (resurssit, tavoitteen asettelu, toteutusprosessi) sekä seurannan ja arvioinnin laadusta<sup>5</sup>. Työryhmän vahvistamat kaksitoista laatuksiteeriä kohdistuvat näihin seitsemään osa-alueeseen ja lisäksi työn kohdentamiseen. (Stakes 2006.)

## 6.3 Suomalaisia projekteja

Malleja ja pilottihankkeita nuorten pelihaittojen ehkäisyyn on kehitteillä myös Suomessa, sillä vuoden 2007 alkupuolella käynnistyi Raha-automaattiyhdistyksen rahoituksella kaksi uutta nuorten ongelmapelaamisen ehkäisyyn liittyvää projektia.

### **Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti**

Elämä On Parasta Huumetta ry:n Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti luo työkaluja ja apuvälineitä rahapelaamisen hallintaan sekä jakaa tietoa järkevästä pelaamisesta. Kohderyhmänä ovat lapset, nuoret ja nuoret aikuiset sekä heidän vanhempansa. Projektin tavoitteena on ottaa ikäryhmien erityistarpeet tarkasti huomioon. Projektissa hyödynnetään EOPH:lle ominaisia työtapoja kouluissa ja internetissä.

Projektin tiedotuskampanjat kohdennetaan nuorille ja heidän vanhemmilleen, mutta projekti pyrkii vaikuttamaan myös yhteiskunnan päättäjiin. Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti tekee vuorovaikutteista työtä useiden eri tahojen kanssa tavoitteenaan perustan luominen nuorten ongelmapelaamisen käsittelylle Suomessa ja mallin rakentaminen ehkäisevälle työlle rahapelaamisen kentällä.

Kolmivuotinen projekti alkoi vuonna 2007 (EOPH 2007a). Syksyllä 2007 projekti on pureutunut peliongelman ehkäisyyn muun muassa radiokampanjan, internetin teemasivustojen ja ongelmapelaamisesta kertovan dvd-lyhytelokuvan avulla.

3 Löytyy osoitteesta: <http://www.wannabet.org>

4 Löytyvät osoitteesta: <http://www.speletsbaksida.se/default.aspx>

5 Lue lisää: [http://neuvoa-antavat.stakes.fi/FI/kehittaminen/laatu/ept\\_laatu.htm](http://neuvoa-antavat.stakes.fi/FI/kehittaminen/laatu/ept_laatu.htm)

### MaPe – Maahanmuuttajanuorten pelaaminen hallintaan 2007–2009 -projekti

Sosiaalipedagogiikan säätiön Helsingissä ja Vaasassa toteutettava MaPe – Maahanmuuttajanuorten pelaaminen hallintaan 2007–2009 -projektin tavoitteena on saada 30 maahanmuuttajanuoren pelaaminen hallintaan, pysäyttää nuorten syrjäytymiskehitys sekä tukea heidän ohjautumistaan opiskeluun ja työelämään. Projektissa nuorta tuetaan osana hänen omia lähiyhteisöjään ja omaa perhettään. Tavoitteena on lisäksi tehdä maahanmuuttajanuoren peliöngelma näkyväksi julkisissa palveluissa. Projektissa kehitetään peliriippuvuudesta kärsiville maahanmuuttajanuorille kuntoutus- ja elämässä uudelleen suuntautumisen tukitoimintamalli. Tavoitteena on tehdä etsivää ja ennakoivaa työtä maahanmuuttajanuorten kanssa, luoda sektori- ja toimintatarajoja ylittäviä yhteistyömalleja kumppaneiden välille sekä kerätä vertailevaa tietoa nuorten tilanteesta kahdella paikkakunnalla. Projektiin osallistuneista nuorista koulutetaan lisäksi vertaisohjaajia. Projekti on monikielinen.

## 6.4 Rahapeliyhteisöjen vastuullisuustoimenpiteet

Suomalaiset rahapeliyhteisöt ovat kehittäneet omat vastuullisuusohjelmansa, joiden yhtenä tavoitteena on alaikäisten rahapelaamisen valvominen. Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) vastuullisuusohjelman mukaan se tarjoaa pelejään ainoastaan julkisissa ja valvottavissa tiloissa, eikä rahapelejä suunnitella internetiin tai matkapuhelimiin. RAY haluaa estää alaikäisten laitoman pelaamisen, minkä vuoksi pelitilojen valvottavuutta parannetaan ja alaikäisten pelaamisen seuranta tehostetaan. RAY:n markkinointiviestinnällä ei luoda rahapeleistä sellaista kuvaa, jonka mukaan rahapelejä pelaamalla voisi rikastua tai ratkaista taloudellisia ongelmia. Pelien markkinointia ei myöskään kohdenneta alle 18-vuotiaille. (RAY:n vuosikertomus 2006; RAY 2007a.) RAY on lisännyt viime aikoina pelaaja-asiakkaille suunnattua internet-tiedottamista. RAY:n www-sivuilta löytyy uusi virtuaaliympäristö Rahisville, jossa kerrotaan vastuullisuustee- maan liittyen muun muassa pelien ikärajoista. Tietoa esimerkiksi automaattien palautuspro- senteista ja todennäköisyyksistä on Pelaamo-palvelussa (www.pelaamo.ray.fi). Lisäksi RAY on kehittänyt yhdessä Veikkaus Oy:n kanssa pelien arviointimallin, jonka avulla voidaan arvioida peleihin mahdollisesti liittyviä sosiaalisia haittoja entistä tarkemmin. RAY:n uusissa Loisto-au- tomaateissa ja moniautomaattimalleissa on pelinhenki-ominaisuus, jonka avulla pelaaja voi itse kontrolloida omaa pelaamistaan asettamalla pelaamiseen käytetylle ajalle tai rahalle enimmäis- rajat. (RAY:n vuosikertomus 2006.) Ominaisuus tulee jatkossa kaikkiin uusiin automaatteihin.

RAY on panostanut viime aikoina erityisesti alaikäisten pelaamisen ehkäisyyn ja valvontaan. Syksystä 2006 alkaen pelipisteiden lattioihin on liimattu punaisia K-15-huomioteippauksia, joi- den avulla pelialue rajataan. Alueen kulmissa on lisäksi pyöreät infotarrat, joissa lukee teksti ”K- 15”. Lattiateippausten lisäksi pelipaikkoihin on toimitettu pelinestolaitteita eli kaukosäätimiä, joiden avulla pelipaikan työntekijä voi sulkea automaatin alaikäiseltä pelaajalta. (Pieni Hetki 2006.) RAY tulee rajaamaan pelitilan ja asentamaan pelinestolaitteet yhteensä noin 6 700 sijoit- uspaikkaan. Nämä pelipaikat ovat sellaisia, joissa alaikäisillä saattaisi olla mahdollisuus päästä pelaamaan. Lisäksi edellä mainittuihin sijoituspaikkoihin tulee pelinestolaitteesta kertova peli- neston osoitin. Tavoitteena on, että kaikki tähän liittyvät toimenpiteet on tehty vuoden 2007 lop- puun mennessä. (RAY 2007a; RAY:n vuosikertomus 2006.)

RAY on lisäksi tehnyt pelaamiseen valvonta- oppimateriaalin, joka on tarkoitettu yhteistyö- kumppaneiden pelaamisen valvontaan osallistuville henkilöille. Pelaamisen valvontakoulutus antaa esimerkiksi kassahenkilöstölle neuvoja, miten sen pitäisi toimia silloin, kun pelaaja näyt- tää alle 15-vuotiaalta. Pelaamisen valvonta -oppimateriaali on saatavilla painotuotteena ja verk- kokurssina. Se sisältää keskeisiä asioita alle 15-vuotiaiden laittoman pelaamisen kannalta sekä lopputestin, jonka hyväksytysti suorittaneet saavat todistuksen. RAY seuraa koulutuksen suorit-

taneiden määrää ja tavoitteena on, että kaikki pelaamisen valvontaan osallistuvat ovat suorittaneet koulutuksen vuoden 2007 loppuun mennessä. Arvioiden mukaan koulutuksen tulee saamaan noin 25 000–30 000 kauppojen, kioskien ja muiden pelipaikkojen työntekijää. Lisäksi tavoitteena on, että oppimateriaali on osa RAY:n yhteistyökumppaneiden henkilökunnan perehdytystä. Edellä mainittujen toimenpiteiden avulla RAY pyrkii helpottamaan yrittäjien tehtävää. (RAY 2006.)

Veikkauksen vastuullisuusohjelman säätelemänä Veikkauksen peleissä on panos- ja päiväkohtaiset rajoitukset nopearytmisissä peleissä, kuten Live-vedossa, jossa voi lyödä vetoa enintään 100 €:lla vuorokaudessa, ja maksimipanos yhteen vetoon on 20 €. Vuonna 2006 otettiin käyttöön päiväkohtaiset rajoitukset myös nettiarpoihin, joita pelaaja voi nykyään ostaa enintään sadalla eurolla vuorokaudessa. Velaksi pelaaminen on kielletty, eikä yöaikaan pelaaminen ole mahdollista, sillä pelit ovat avoinna maanantaista lauantaihin klo 7–22 ja sunnuntaisin klo 8–22. Veikkauksen käyttää lisäksi rahapelien eettistä arviointimallia, jonka avulla jokainen uusi peli arvioidaan ennen käyttöönottoa sosiaalisten ongelmien eliminoinniseksi. Myös Veikkauksen markkinointiviestintää ohjaavat tiukat ohjeet, joiden mukaan mainonnassa ei saa antaa väärää kuvaa tai vääriä tietoja todellisista mahdollisuuksista voittaa sekä vältetään pelaamisen ihannoitua. Markkinointia ei myöskään kohdisteta sellaisiin kuluttajaryhmiin, jotka ovat haavoittuvia ikänsä, sosiaalisen asemansa tai muun ominaispiirteensä osalta. (Veikkauksen vuosiraportti 2005 ja 2006.)

Fintoton yhteiskuntavastuuperiaatteiden (Fintoto Oy 2006) mukaan yrityksen keskeinen tavoite on eettisesti kestävä ja vastuullinen toiminta. Totopelejä ei voi pelata luotolla. Uutuustuotteet arvioidaan ennalta ongelmapelaamisen näkökulmasta. Yhtiön markkinointiviestintää ei suunnalta lapsille tai erityisen haavoittuville kuluttajaryhmille. Strategiansa mukaan yhtiö tiedottaa ja jakaa informaatiota peliongelma- tai muun muassa internetissä sekä pelipisteissä ja raviradoilla. Pelimateriaali sisältää perustiedot asiakkaan auttamiseksi peliongelmatapauksissa.

## 6.5 Pelaamisen valvonta

Peliyhteisöt myös valvovat pelaamista. Veikkauksen ikäraja- ja valvontaa esiteltiin luvussa 2.4. Raha-automaattien pelipisteissä RAY:n yhteistyökumppanit valvovat omissa tiloissaan tapahtuvaa raha-automaattipelaamista ja estävät alle 15-vuotiaiden lasten pelaamisen aina, ellei pelaaminen tapahdu lapsen täysi-ikäisen perheenjäsenen läsnäollessa. Yhteistyökumppanit velvoitetaan sopimuksella valvomaan pelaamisen ikärajan. RAY:n vastuulla on sijoittaa pelit niin, että niiden valvonta on mahdollista, ja tehdä yrittäjäasiakkaan kanssa sijoitussopimuksen liitteeksi valvontasuunnitelma, johon kirjataan valvontaan liittyvät asiat, kuten valvonnan vastuunhenkilö sijoituspaikassa. Lisäksi RAY:n vastuulla on neuvoa, miten pelaamisen valvonta käytännössä hoidetaan, jakaa koulutusmateriaalia ja asentaa pelipisteeseen pelaamisen ikäraja- ja valvontakertovat opasteet. Lisäksi RAY asentaa tarvittaessa rahapeliautomaattiin Pelinestolaitteen. RAY vastaa siitä, että valvonta saadaan yksittäisessä pelipisteessä kuntoon keskustelun, koulutuksen, valvontasuunnitelman ja muiden toimenpiteiden avulla. Jos valvontaa ei saada kuntoon, prosessi etenee kirjallisen huomautuksen kautta tarvittaessa aina sopimuksen irtisanomiseen ja automaattien poisvientiin.

Vaikka rahapeliyhteisöt ovat panostaneet viime aikoina alaikäisten pelaamisen valvontaan, ei se tutkimusten mukaan aina toimi kunnolla. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuksen (2006) mukaan nuorten pelaamiseen ei juuri puututa pelipaikoissa. Pelipaikoissa koeostoja tehneiltä 15–17-vuotiailta nuorilta kysyttiin vain harvoin ikää. Näin meneteltiin tutkimukseen osallistuneista nuorista ainoastaan seitsemän prosentin kohdalla. Yhtä harvoin nuoria oli pyydetty todistamaan ikänsä. Yleisimmin ikää kysyttiin kioskeissa (10 %) ja Suur-Hel-

singin alueella (21 %). Sekä koeostojen että havainnointien yhteydessä iän kysyminen on yleisempää Veikkauksen pelien kohdalla verrattuna rahapeliautomaatteihin, vaikka rahapeliautomaatteja pelattiin aikuisten havaintojen mukaan huomattavasti enemmän (75 % nuorista). (Ilkas & Aho 2006.)

Nuorten rahapelitutkimuksen (2006) mukaan siis myös alle 15-vuotiaat nuoret näyttävät pelaavan suhteellisen usein rahapelejä, vaikka ikänsä puolesta he saavat pelata vain vanhempiensa läsnäollessa. Joka viidennen havaintoja tehneen aikuisen mukaan pelipaikoissa pelasi alle 15-vuotiaita nuoria, joista jopa 93 prosentin arvioitiin pelaavan ilman aikuisen seuraa. Yleisintä alle 15-vuotiaiden pelaaminen oli aikuisten mukaan kauppoissa, joissa joka neljäs havaintoja tehnyt aikuinen arvioi nähneensä alle 15-vuotiaita pelaamassa. (Ilkas & Aho 2006.) Tämän tutkimuksen toteutusta esittelen tarkemmin luvussa 7.

## 6.6 Pelaamisen rajoittamista tukevia toimenpiteitä

Rahapeliä pelaajat voivat turvautua erilaisiin keinoihin estääkseen tai vähentääkseen pelaamistaan. Internetin rahapelisivuilla on tarjolla esimerkiksi pelikieltoja, joita voi hakea joko määrittäen aikaisena tai lopullisesti. Pelikieltoa voi hakea vain pelaaja itse. Tarkemmat ohjeet löytyvät kunkin peliyhtiöiden internetsivuilta. Pelaajalla on lisäksi mahdollisuus saada pelikielto usealle kansainväliselle peliyhtiölle yhtä aikaa. Integrityn Self-Exclusion List (SEL) on maailmanlaajuinen, luottamuksellinen ja turvallinen tietokanta henkilöistä, jotka ovat halunneet sulkea itsensä netin rahapelisivuilta. Jos henkilö, jonka nimi on listalla, yrittää avata pelitilin listalla mukana olevassa peliyhtiössä, Integrity ei anna vahvistusta ja siten estää tilin avaamisen. Integrityn SEL on tarjolla kaikkien maiden kansalaisille. Firma löytyy internetistä osoitteesta <http://integrity.aristotle.com/>.

Suomessa pelaajalla on lisäksi mahdollisuus hankkia vapaaehtoinen pelikielto Raha-automaattiyhdistyksen pelisaleihin ja kasinoon. Pelaaja-asiakas saa halutessaan maksimissaan yhden vuoden pelikiellon tietyn alueen pelisaleihin tai ravintolakasinopeleihin. Arpajaislaki ottaa kantaa kasinolle pääsyyn ja kasinoasiakkaan pelaamisen rajoittamiseen. Arpajaislain 15. §:n mukaan pelikasinotoiminnan harjoittajalla on oikeus kieltää henkilöltä pääsy pelikasinoon tai rajoittaa hänen pelaamistaan, jos pelaaminen on aiheuttanut tai tulee ilmeisesti aiheuttamaan hänelle taloudellisista tai terveydellisistä syistä johtuvia sosiaalisia haittoja, tai jos henkilö on pyytänyt, että pelikasinotoiminnan harjoittaja estää hänen pääsyä pelikasinoon tai rajoittaa hänen pelaamistaan. Kielto tai rajoitus on voimassa vähintään kolme kuukautta tai enintään yhden vuoden. (Arpajaislaki 1047/2001.) Myös Veikkauksen internetpelejä pelaavilla on mahdollisuus pyytää itselleen henkilökohtainen pelinesto, joka on voimassa kolme kuukautta (Veikkauksen vuosiraportti 2006). Fintoton toto-järjestelmää kehitetään niin, että internetissä pelaava asiakas voi itse asettaa rajoituksia pelaamiselleen tai estää sen kokonaan (Fintoto Oy 2006).

Edellä mainitut toimenpiteet eivät kuitenkaan takaa pelaamisen lopettamista, sillä peliongelmainen löytää halutessaan aina jostakin rahapelin. Loppujen lopuksi pelaamisen lopettaminen on kiinni pelaajan omasta motivaatiosta ja tahdosta. Aina peleistä eroon pääseminen ei johdu kuitenkaan motivaation puutteesta, vaan hankaluudet saattavat johtua ulkoisista tekijöistä. Peliriippuvuudesta kärsivät yrittävät usein tietoisesti vältellä pelipaikkoja, mutta esimerkiksi rahapeliautomaattien näkemistä on vaikea estää, sillä niitä on sijoitettu lähes jokaiseen ruokakauppaan Suomessa.

## 7 NUORTEN RAHAPELAAMISEEN LIITTYVÄ TUTKIMUS

### 7.1 Suomalainen tutkimus

Suomessa lasten ja nuorten rahapelien pelaamiseen liittyvä tutkimus on ollut toistaiseksi todella vähäistä. Joissakin aikuisten pelaamista ja ongelmapelaamista käsittelevissä tutkimuksissa on ollut mukana muutama nuori tai nuori aikuinen (esim. Huotari 2007, 34; Sirkka 2005, 33). Yliopistoissa rahapelien pelaamisesta on tehty kymmenisen pro gradu -tutkielmaa, joista muutama käsittelee myös nuorten rahapelaamista. Vesa Helin (1997) on tutkinut pro gradu -työssään nuorten peliriippuvaisten käsityksiä ja tulkintoja omasta pelaamisestaan ja ongelmapelaamisen luonteesta. Helin haastatteli tutkimukseensa kuutta 17–23-vuotiasta peliongelmaista nuorta miestä, jotka olivat itse hakeutuneet hoitoon ja kuntoutukseen peliongelmansa vuoksi. Tutkimuksen perusteella Helin jakaa nuorten ongelmapelaajien käsitykset ja tulkinnat neljään erilaiseen tulkintakehykseen, jotka olivat kaikille tutkittaville yhteisiä. Nämä tulkintakehykset Helin on nimennyt seuraavasti: jännitystä ja toiminnallisuutta elämään, raha ratkaisee, pelaaminen persoonallisena ja yksilöllisenä ongelmana ja vapauden vaarallisuus. (Helin 1997.)

Valtiotieteilijä Reijo Kurkelan (2001) tutkimus A-klinikkasäätiölle ja Sininauhaliitolle peruskoululaisten rahapelien pelaamisesta on yksi nuorten pelaamisesta tehty selvitys Suomessa. Kurkelan tutkimuksen lähtökohta oli tehdä perusmittaus alle 15-vuotiaiden pelaamisesta. Tavoitteena oli selvittää, missä määrin alle 15-vuotiaiden rahapelien pelaaminen näkyy ongelmallisena toimintana ja missä määrin siihen ei liity ongelmia. Tutkimus toteutettiin kyselytutkimuksena, mutta kyselyä ei suunnattu itse nuorille tai heidän vanhemmilleen ja opettajille, vaan koulun oppilashuoltohenkilöstölle, johon kuuluvat koulupsykologit ja -kuraattorit. Tarkoitus oli selvittää, miten koululaisten rahapelien pelaaminen näkyy koulupsykologien ja -kuraattorien työn kannalta koulun arjessa. Kyselyyn vastasi 130 näiden ammattien edustajaa. (Kurkela 2001, 5–7.)

Kurkelan tutkimuksen keskeisin tavoite oli arvioida runsaasti pelaavien oppilaiden lukumäärä. Tutkimus osoitti, että peruskouluikäisten rahapelien pelaaminen on yleinen ilmiö. Koulupsykologien ja -kuraattoreiden arvion mukaan peruskoulussa on noin 400–1 000 oppilasta, joiden rahapelien pelaaminen aiheuttaa haittoja arkielämässä. Liikaa pelaavat ovat lähes yksinomaan poikia. Ala-asteella pelaavien oppilaiden määrä ei näyttäisi lisääntyvän, mutta yläasteella erityisesti koulukuraattorit arvioivat pelaamisen olevan kasvussa. Tutkimuksen mukaan koulutusta tarvitaan lisää, sillä suurin osa kyselyyn vastanneista oppilashuoltohenkilöstöstä halusi koulutusta ongelmapelaamisen kohtaamiseen, tunnistamiseen ja käsittelyyn. (Kurkela 2001, 9, 19–20.)

Kurkelan tutkimuksen kanssa lähes samaan aikaan ilmestyi Aila Wallinin (2001) opas lasten ja nuorten pelaamisesta. Sininauhaliiton ja A-klinikkasäätiön julkaisemalla Pennit miljooniksi -oppaalla halutaan aktivoida kouluyhteisöä keskustelemaan pelaamisesta ja sen riskeistä. Oppaan tarkoituksena on tarjota erityisesti koulujen oppilashuollon henkilöstölle välineitä liikapelaamisen tunnistamiseen ja antamaan toimintamalleja väliintuloihin. (Wallin 2001.)

#### **Kouluterveyskysely 2007**

Stakesin Kouluterveyskyselyyn otettiin vuonna 2007 ensimmäistä kertaa mukaan myös rahapelien pelaamiseen liittyvä kysymys, jossa tiedusteltiin, kuinka usein nuoret ovat pelanneet rahapelejä.

Kouluterveyskyselyssä kootaan valtakunnallisesti yhtenäisellä menetelmällä tietoa 14–18-

vuotiaiden elinoloista, koulukokemuksista, terveydestä ja terveystottumuksista. Kyselyn tavoitteena on tukea nuorten terveyttä ja hyvinvointia edistävää työtä, erityisesti koulujen oppilashuollon ja kouluterveydenhuollon kehittämistä. Kouluterveyskysely tehdään samoissa kunnissa joka toinen vuosi huhtikuun kolmen viimeisen viikon aikana. Parillisina vuosina kyselyyn osallistuvat Etelä-Suomen, Itä-Suomen ja Lapin läänien kunnat ja parittomina vuosina Länsi-Suomen ja Oulun läänien sekä Ahvenanmaan kunnat. Opettajan ohjaama luokkakysely tehdään kunnan kaikkien peruskoulujen 8. ja 9. luokilla sekä lukioiden 1. ja 2. luokilla. Näin saadaan riittävästi aineistoa koulukohtaisiin tuloksiin. Kyselyn järjestämiseen saadaan rahoitusta sosiaali- ja terveystieteiden ministeriön terveyden edistämisen määrärahoista. (Kouluterveys 2007.)

Vuonna 2007 kysely järjestettiin Länsi-Suomen ja Oulun lääneissä sekä Ahvenanmaalla huhtikuun aikana ja siihen osallistui yhteensä 74 700 oppilasta 206 kunnasta. Kyselyssä oli mukana 362 peruskoulua ja 203 lukiota. Kyselyyn vastanneista oppilaista 60 prosenttia oli pelannut rahapelejä viimeksi kuluneen vuoden aikana. 8. ja 9. luokkien oppilaiden keskuudessa rahapelien pelaaminen oli hieman yleisempää (61 %) kuin lukion 1. ja 2. luokkien oppilaiden (58 %). Eniten olivat pelanneet 9. luokkien oppilaat. Poikien rahapelaaminen oli huomattavasti yleisempää kuin tyttöjen. Kerran kuussa tai harvemmin ilmoitti pelaavansa noin kolmannes vastaajista, 2–3 kertaa kuussa 11 prosenttia vastaajista. Vähintään kerran viikossa rahapelejä oli pelannut 15 prosenttia peruskoululaisista (8. ja 9. luokat) ja 12 prosenttia lukiolaisista (1. ja 2. luokat). (Kouluterveys 2007.)

### **EOPH Ry:n ja Vantaa välittää -hankkeen kysely**

Elämä On Parasta Huumetta ry (EOPH) toteutti yhdessä Vantaa välittää -hankkeen kanssa internetkyselyn vantaalaisissa kouluissa toukokuussa 2007. Kyselyyn vastasi 3 590 nuorta 7.–9. luokilta. Kysely sisälsi yhteensä 55 kysymystä, joista neljä koski rahapelejä. Kyselyyn vastanneista nuorista noin 30 prosenttia ilmoitti pelaavansa säännöllisesti kolikkopelejä. Pojista kolikkopelejä oli pelannut lähes puolet, kun taas tytöistä 13,6 prosenttia ilmoitti pelaavansa kolikkopelejä säännöllisesti. 8. luokkien oppilaat ovat aktiivisimpia kolikkopelien pelaajia. Heistä 34,2 prosenttia ilmoitti pelaavansa kyseisiä pelejä säännöllisesti. 7. luokkien oppilaista kolikkopelejä kertoi pelaavansa 23,8 prosenttia, vaikka he ikänsä puolesta saavat pelata vain vanhempien länän ollessa. Myöskään kaikki 8. luokkien oppilaat eivät ole vielä täyttäneet 15:tä vuotta. (EOPH 2007b.)

Tutkimuksessa Veikkauksen pelejä ilmoitti pelaavansa säännöllisesti 11,4 prosenttia ja totopelejä 3,5 prosenttia vastaajista. Veikkauksen pelit ovat erityisesti poikien suosiossa, sillä joka viides poika kertoi pelaavansa niitä säännöllisesti. Jopa 15,3 prosenttia yläasteikäisistä nuorista ilmoitti pelaavansa säännöllisesti rahasta kavereiden kanssa. Kyselytutkimuksen tuloksissa näkyivät myös uudet pelimuodot: internetin rahapelejä raportoi pelaavansa säännöllisesti noin 10 prosenttia yläastetta käyvistä, vaikka ikäraja internetpeleihin on 18 vuotta. Niin ikään 18 ikävuoteen rajoitettuja kasinopelejä ilmoitti pelaavansa säännöllisesti 3,8 prosenttia yläasteikäisistä. Tutkimuksen mukaan myös kouluissa on mahdollista pelata rahasta, sillä 18,1 prosenttia nuorista kertoi, että rahasta pelaaminen on sallittua heidän koulussaan. Yli kolmannes vastaajista ei tiennyt, onko se sallittua vai ei. Lähes puolet vastaajista kertoi, että rahasta pelaaminen on koulussa kiellettyä. (EOPH 2007b.)

Kyselyn rahapelikysymyksistä kaksi liittyi ongelmapelaamiseen. Näihin kysymyksiin vastasivat vain sellaiset nuoret, jotka ilmoittivat pelaavansa säännöllisesti rahapelejä. Tähän ryhmään kuului 1 254 nuorta. Nuorilta tiedusteltiin, ovatko he koskaan pelanneet enemmän kuin olisivat halunneet. Säännöllisesti pelaavista nuorista 38,4 prosenttia ilmoitti, että näin oli tapahtunut silloin tällöin, ja 14,1 prosentin kohdalla niin oli käynyt usein. Säännöllisesti pelaavista nuorista 14,7 prosentille pelaaminen oli aiheuttanut taloudellisia ongelmia. Rahapelaamisesta johtuvia psyykkisiä ongelmia oli kohdannut 7,5 prosenttia ja ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia 4,9 prosenttia vantaalaisnuorista. (EOPH 2007b.)

### STM:n tutkimus nuorten rahapelaamisesta

Laajin Suomessa tehty nuorten rahapelien pelaamista käsittelevä tutkimus on tammikuussa 2007 julkaistu Taloustutkimus Oy:n sosiaali- ja terveysministeriön toimeksiannosta tekemä kyselytutkimus, joka toteutettiin atk-avusteisena puhelinhaastatteluna toukokuussa 2006 yhteensä 5 000 mannersuomalaiselle nuorelle. Otos muodostettiin satunnaisotoksena väestötietojärjestelmästä. Kyselytutkimuksessa selvitettiin suomalaisten 12–17-vuotiaiden nuorten rahapelien pelaamista, pelaamisen useutta, pelaamiseen käytettyjä rahamääriä, pelipaikkoja, vanhempien pelaamista ja mielipiteitä ongelmapelaamisen määrästä nuorten keskuudessa. Erilliskysymyksillä määriteltiin ne nuoret, joilla on mahdollisesti ongelmia rahapelien pelaamisen hallinnassa sekä runsaasti pelaavien, todennäköisesti peliriippuvaisten nuorten osuus väestöstä. Tutkimuksessa käytettiin The South Oaks Gambling Screenin (SOGS-RA) nuorten rahapelaamiseen liittyvää kysymyspatteristoa, joka sisältää 12 ongelmapelaamiseen liittyvää kysymystä (ks. liite 1). (Ilkas & Aho 2006.)

Nuorten rahapelitutkimuksen toisessa osassa selvitettiin ostokokeiden ja havainnoinnin avulla valvonnan toimivuutta erilaisten rahapelien kohdalla. Ostokokeisiin osallistui syksyllä 2006 yhteensä 1 209 mannersuomalaista 15–17-vuotiasta, joista oli 584 tyttöjä ja 625 poikia. Yli puolet ostokokeita tehneistä nuorista oli 15-vuotiaita; 16-vuotiaita oli 39 prosenttia ja 17-vuotiaita kaksi prosenttia. (Ilkas & Aho 2006.) Ostokokeisiin osallistui vain 15 vuotta täyttäneitä nuoria, koska Suomen arpajaislain mukaan sitä nuoremmilta on rahapelien pelaaminen kielletty Suomessa.

Nuorten tekemien ostokokeiden ohessa syksyn 2006 aikana toteutettiin havainnointitutkimus, jossa Taloustutkimus Oy:n täysi-ikäisiä haastattelihoita pyydettiin arvioimaan ja tarkkailemaan nuorten rahapelien pelaamista eri pelipaikoissa. Ostokokeet ja havainnoinnit suoritettiin pääosin Raha-automaattiyhdistyksen ja Veikkauksen yhteistyökumppaneiden pelipaikoissa huoltoasemilla, kioskeilla, kaupoissa sekä ravintoloissa ja kahviloissa ympäri Suomea. Vajaa puolet havainnoista ja ostokokeista liittyi rahapeliautomaattien pelaamiseen ja runsas puolet Veikkauksen arpa- ja kuponkipeleihin. Näiden lisäksi kolme prosenttia ostokokeista ja havainnoista tehtiin Fintoton ravipeleistä. (Ilkas & Aho 2006.) Tämän tutkimuksen tuloksia esittelin tarkemmin luvuissa 2 ja 6.5.

## 7.2 Kansainvälinen tutkimus

Nuorten rahapelien pelaamista ja ongelmapelaamista on tutkittu runsaasti varsinkin Yhdysvalloissa ja Kanadassa. Tutkimustietoa aiheesta löytyy myös Uudesta-Seelannista ja Australiasta. Kansainvälisten tutkimusten mukaan nuorten rahapelien pelaaminen on lisääntynyt viime vuosina. Jopa 80 prosenttia kanadalaisista koululaisista kertoi pelanneensa jotakin rahapeliä kuluneen vuoden aikana. Eräiden arvioiden mukaan vakavia ongelmia pelaamisen kanssa on noin 4–6 prosentilla nuorista ja 10–15 prosenttia nuorista kuuluu siihen riskiryhmään, joille voi muodostua vakava peliongelma. (Youth Gambling International 2007a.) On kuitenkin otettava huomioon, etteivät tulokset ongelmapelaamisen yleisyydestä ole välttämättä vertailukelpoisia esimerkiksi meillä Suomessa saatujen tulosten kanssa, sillä tutkimusmenetelmät ja ongelman kartoittamisessa käytettävät instrumentit saattavat erota toisistaan. Lisäksi eri maiden rahapeli-järjestelmissä ja rahapelien ikärajoissa on eroja.

## 7.2.1 Kanada ja muut maat

Kanadassa lasten ja nuorten pelaamistutkimus on keskittynyt erityisesti International Centre for Youth Gambling Problems & High Risk Behaviours -tutkimuskeskukseen, joka toimii Montrealin McGillin yliopiston alaisuudessa. Keskus on tutkinut nuorten ongelmapelaamista vuodesta 1992 lähtien ja erikoistunut tutkimustyön lisäksi aiheeseen liittyvään koulutukseen, hoidon kehittämiseen ja ongelmapelaamisen ehkäisyyn. Nuorten rahapelaamiseen liittyviä tutkimushankkeita on useita ja niiden aihealueet vaihtelevat internetin rahapeleistä ongelmapelaamisen ehkäisyyn. (Youth Gambling International 2007b.)

Kanadan lisäksi myös muissa länsimaissa nuorten rahapelien pelaaminen on yleistä, sillä tutkimusten mukaan keskimäärin 60–90 prosenttia eurooppalaisista, australialaisista ja pohjoisamerikkalaisista nuorista on pelannut joskus elämänsä aikana rahapelejä (Fröberg 2006, 19). Tutkimusten mukaan nuoret ongelmapelaajat ovat useimmiten poikia, joten tyttöpelaaajien prosentuaalinen osuus on melko pieni sekä pelaajissa yleensä että ongelmapelaajissa (esim. Fröberg 2006, 18; Hardoon, Derevensky & Gupta 2002). Lisäksi tyttöjen ja poikien pelaamistavat eroavat huomattavasti toisistaan. Pojat aloittavat pelaamisen tyttöjä nuorempina, pelaavat useammin ja suuremmilla panoksilla ja usein riskialttiimpia pelejä (Fröberg 2006, 18). Rahapeliautomaattien pelaamisella ja päihteiden käytöllä sekä muulla riskikäyttäytymisellä on havaittu olevan yhteyksiä erityisesti nuorten miesten keskuudessa (esim. Fröberg 2006, 42–43; Griffiths 1994, 491).

Nuorten rahapelitutkimus on keskittynyt maailmalla myös joihinkin tiettyihin pelityyppeihin. Esimerkiksi Isossa-Britanniassa on tutkittu, miten nuoret käyttävät raaputusarpoja, lottoavat ja osallistuvat muihin arpajaispeleihin (ks. Wood & Griffiths 2002). Raaputusarpojen osto ja arpajaispelit, esimerkiksi lotto, on kielletty Englannissa alle 16-vuotiailta, mutta siitä huolimatta alaikäiset lapset ja nuoret raportoivat hankkivansa arpoja ja lottokuponkeja vanhempiensa tai ystäviensä kautta. Vuonna 1998 tehdyn tutkimuksen mukaan puolet englantilaisista nuorista kertoi pelanneensa lottoa (U.K. National Lottery) ja kolmannes raaputtaneensa arpoja. Tutkimusten mukaan nuorille kehittyi riippuvuus näihin peleihin kaksi kertaa helpommin kuin aikuisilla. (Wood & Griffiths, 2002, 655.) Australialaisen tutkimuksen mukaan alaikäiset nuoret pyytävät usein esimerkiksi vanhempia sisaruksiaan ostamaan vedonlyöntikuponkeja heidän puolestaan raveissa tai urheilukilpailuissa (Delfabbro & Thrupp 2003, 314).

## 7.2.2 Pohjoismaat

### Norja

Nuorten rahapelitutkimus on laajentunut viime vuosina myös Pohjoismaihin. Norjassa nuorten pelaamista on tutkittu laajoilla tutkimuksilla vuosina 1999, 2002 ja 2004. Näissä tutkimuksissa nuorten ongelmapelaamista on määritelty eri instrumenteilla. Norjalainen tutkimus nuorten rahapelaamisesta vuodelta 2002 oli osa laajaa nuorten koululaiskyselyä ”Ung i Norge 2002”, joka toteutettiin lähes 12 000 koululaiselle ja opiskelijalle 72 koulussa. Tutkittavat nuoret olivat 13–19-vuotiaita. Tutkimus toteutettiin koulutuntien aikana, mistä johtuen vastausprosentti oli korkea (92,3). Tutkimuksen mukaan enemmistö norjalaisnuorista on pelannut joskus elämänsä aikana rahapelejä. Lähes kolme neljästä nuoresta on pelannut rahapelejä kuluneen vuoden aikana. Rahapeliautomaatit ovat suosituimpia rahapelejä norjalaisnuorten keskuudessa: niitä oli pelannut joka kolmas. Vaikka ikäraja rahapeliautomaattien pelaamiseen Norjassa on 18 vuotta, raportoivat alaikäiset nuoret pelaavansa yhtä usein rahapeliautomaatteja kuin 18 vuotta täyttäneet. Viidesosa nuorista pelaa rahapeliautomaatteja vähintään kerran viikossa. (Rossow & Hansen 2003.)

Norjalaisnuoret käyttävät keskimäärin 12 norjan kruunua (noin 2 euroa) viikossa rahapeli-

automaattien pelaamiseen. On olemassa vain vähän tietoa siitä, millä tavoin nuoret rahoittavat pelaamistaan, mutta tutkimuksen mukaan työssä käyvillä nuorilla on yhteyksiä ongelmapelaamiseen. Lähes puolet ongelmapelaajiksi luokitelluista nuorista kertoi käyvänsä töissä koulun ohella. (Rossow & Hansen 2003.)

Tutkimuksessa selvitettiin ongelmapelaamista kolmen eri kysymyksen avulla, joista kaksi oli niin sanottuja Lie-Bet-kysymyksiä (ks. luku 4.3). Nuorilta kysyttiin, ovatko he valehdelleet pelaamisestaan, pelaavatko he yhä suuremmilla summilla ja yrittävätkö he aina tai tavallisesti voittaa häviämänsä rahat takaisin pelaamalla lisää. Ne nuoret, jotka vastasivat kaikkiin kolmeen kysymykseen myöntävästi, luokiteltiin ongelmapelaajiksi tai sellaisiksi pelaajiksi, joilla on ollut jossakin elämänvaiheessa peliongelma. Tutkimuksen mukaan 3,2 prosenttia norjalaisnuorista kuuluu ongelmapelaajien ryhmään. Poikien kohdalla ongelmapelaaminen on huomattavasti yleisempää (5,4 %) kuin tyttöillä (1 %). Ongelmapelaajiksi luokitellut nuoret raportoivat pelaavansa vuodessa rahapelejä keskimäärin 250 kertaa. Paljon pelaavat kertovat, että myös heidän ystävänsä pelaavat säännöllisesti rahapelejä. Tutkimuksen mukaan vanhempien suhtautumistavat vaikuttavat merkittävästi nuorten rahapelien pelaamiseen ja ongelmapelaamiseen ehkäisyyn. (Rossow & Hansen 2003.)

Ongelmallisen paljon pelaavat norjalaisnuoret ovat useimmiten poikia ja kotoisin perheistä, joilla on alhainen tulotaso. Heidän perheensä ovat usein maahanmuuttajataustaisia. Ongelmallisen paljon pelaavat nuoret osallistuvat muita nuoria useammin rikolliseen toimintaan ja käyttävät päihteitä muita nuoria enemmän. Heillä esiintyy lisäksi tavallista enemmän masentuneisuutta ja itsemurhayrityksiä sekä he ovat usein kiusaamisen uhreja. (Rossow & Hansen 2003.)

## Ruotsi

Ruotsissa nuorten rahapelien pelaamista on selvitetty muun muassa vuosina 1997 (15–17-vuotiaat) ja 2003 (16–18-vuotiaat). Molemmissa tutkimuksissa peliongelman määrittelyssä käytettiin SOGS-kysymyksiä. (Olason 2007.) Ruotsalaisen koululaistutkimuksen mukaan rahapelaaminen on erityisesti poikien harrastus, sillä keskimäärin 40 prosenttia yläasteikäisistä pojista pelaa rahapelejä vähintään kerran kuukaudessa. Tytöt pelaavat kaksi kertaa poikia vähemmän. (Fröberg 2006, 14.)

Ruotsalainen pelitutkija Frida Fröberg on kirjoittanut vuonna 2006 nuorten rahapelien pelaamisen ja ongelmapelaamisen tutkimuskenttään painottuvan julkaisun *Gambling among young people* (Spel om pengar bland unga), jossa selvitetään eri maiden nuorten rahapelien pelaamista ja ongelmapelaamista. Ruotsalaisen väestötutkimuksen mukaan 15–17-vuotiaista ruotsalaisnuorista jopa viisi prosenttia kuuluu ongelmapelaajien joukkoon, kun aikuisten kohdalla määrä on kaksi prosenttia. (Fröberg 2006, 8.)

## Islanti

Islannissa nuorten ongelmapelaamista on tutkittu vuosina 2003, 2004 ja 2005. Tutkimusten tavoitteena on ollut kerätä tietoa nuorten ongelmapelaamisen ehkäisystä, arvioida ongelmapelaamisen seurauksia ja siihen liittyviä mahdollisia riskitekijöitä sekä tuoda islantilaisien viranomaisten tietoon käytännön neuvoja ja malleja ongelmapelaamisen ehkäisystä ja hoidosta.

16–18-vuotiaille nuorille suunnatut tutkimukset toteutettiin kyselytutkimuksena oppituntien aikana islantilaisissa lukioissa ja ammattikouluissa. Ensimmäiseen kyselytutkimukseen vuonna 2003 vastasi noin 750 oppilasta 12 koulusta ja toiseen tutkimukseen vuonna 2005 osallistui 1 513 opiskelijaa 13 koulusta. (Olason 2006 & 2007.)

Tutkimusten mukaan 16–18-vuotiaat islantilaisnuoret pelaavat suhteellisen runsaasti rahapelejä. Esimerkiksi vuonna 2005 tutkimukseen osallistuneista nuorista 62 prosenttia oli pelannut jotakin rahapeliä kuluneen vuoden aikana. Kahden vuoden aikana nuorten pelaamismuotoihin oli tullut huomattavasti muutoksia eri rahapelien suosiossa: vuonna 2003 tehdyn tutki-

muksen mukaan rahapeliautomaatteja viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana oli pelannut 16–18-vuotiaista islantilaisnuorista lähes puolet, kun vuonna 2005 rahapeliautomaatteja ilmoitti pelanneensa enää kolmannes nuorista. Erityisesti arpojen ja loton suosio oli romahtanut huomattavasti: raaputusarpoja vuonna 2003 oli ostanut yli puolet, mutta vuonna 2005 enää vain kolmannes. Lottoa vuonna 2003 ilmoitti pelanneensa kolmasosa nuorista, mutta vuonna 2005 enää 14,4 prosenttia. Merkittävä muutos oli havaittavissa myös internetpelien kohdalla. Internetin rahapelejä ilmoitti pelanneensa 2003 vuonna 2,4 prosenttia vastaajista, mutta kaksi vuotta myöhemmin vastaava luku oli noussut 15,8 prosenttiin. (Olason 2006.)

Nuorten ongelmapelaamista vuoden 2003 tutkimuksessa selvitettiin kahden eri mittarin, SOGS-RA- ja DSM-IV-MR-J-kartoitusinstrumenttien, avulla. Ongelmapelaajien osuudet kaikista vastaajista vaihtelivat tutkimusmenetelmien mukaan 2,7 prosenttia (SOGS-RA) ja 2,0 prosenttia (DSM-IV). Pojilla ongelmapelaaminen oli huomattavasti yleisempää kuin tytöillä. Poikia ongelmapelaajista oli SOGS-RA-luokituksen mukaan 5,0 prosenttia ja DSM-IV-luokituksen mukaan 3,7 prosenttia. Ongelmallisesti pelaavien tyttöjen osuus oli molempien instrumenttien mukaan 0,3 prosenttia. (Olason 2006.)

Vuonna 2004 tehty tutkimus kohdistettiin 13–15-vuotiaille islantilaisille koululaisille 23 koulussa Reykjavikissa. Otos käsitti yhteensä 3 573 oppilasta; tämä on 77 prosenttia kaikista reykjavikilaisista 13–15-vuotiaista koululaisista. Tutkimuksen mukaan viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana rahapeliautomaatteja oli pelannut reilu kolmannes, lottoa vajaa kolmannes, raaputusarpoja lähes puolet, taitopelejä ja korttipelejä neljäsosa, viikoittaista urheiluveikkausta 17,4 prosenttia, päivittäistä urheiluveikkausta 12,7 prosenttia ja bingoa 12,6 prosenttia nuorista. Internetin rahapelit oli jaoteltu tässä tutkimuksessa ilmaisiin ja maksullisiin internetpeleihin. Ilmaisia internetpelejä ilmoitti viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana pelanneensa joka neljäs vastaajista ja maksullisia internetpelejä kaksi prosenttia vastaajista. (Olason 2006.)

13–15-vuotiaiden ongelmapelaamista mitattiin samoilla mittareilla kuin 16–18-vuotiaiden tutkimuksessakin. SOGS-RA-luokittelun mukaan 13–15-vuotiaista islantilaisista 2,8 prosenttia kuuluu ongelmalisesti pelaavien ryhmään. DSM-IV-luokittelun mukaan ongelmapelaajia kyseisessä ikäluokassa on 1,9 prosenttia. Myös tässä ikäluokassa poikien osuus ongelmapelaajista on huomattavasti suurempi kuin tyttöjen: 13–15-vuotiaista pojista ongelmapelaajiksi luokiteltiin SOGS-RA:n mukaan 5,3 prosenttia ja DSM-IV:n mukaan 3,4 prosenttia, kun tyttöjen vastaava osuus oli 0,4 prosenttia molempien luokittelujen mukaan. (Olason 2006.)

## 7.3 Monikansalliset tutkimukset

Koululaisten rahapelien pelaamista Suomessa ja muualla Euroopassa on selvitetty lyhyesti myös kansainvälisen ESPAD-koululaistutkimuksen yhteydessä. ESPAD (The European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs) on 15–16-vuotiaiden koululaisten päihteiden käyttöä selvittävä kyselytutkimus, joka on toteutettu Euroopan neuvoston Pompidou-ryhmän tuella vuosina 1995, 1999, 2003 ja 2007. Tutkimukseen on osallistunut 26–35 Euroopan maata, ja Suomi on ollut mukana tutkimuksessa kaikkina vuosina. Suomessa kysely on tehty peruskoulun 9. luokille ja sen toteutuksesta on vastannut Stakes. Tutkimuksen päätavoitteena on arvioida eri päihteiden käytön yleisyyttä nuorten keskuudessa ja seurata käytössä tapahtuvia muutoksia eri maissa. (Ahlström ym. 2004; ESPAD 2007.)

Koululaisten rahapelien pelaamista selvitettiin ESPAD-kyselyssä vuosina 1999 ja 2003 vapaa-ajan harrastuksiin liittyvässä kysymyksessä ”*Kuinka usein teet seuraavia asioita?*”. Kysymyksen viimeisessä kohdassa oli vastausvaihtoehto: ”*Pelaan sellaisilla ajanvietteautomaateilla, joissa voi voittaa rahaa.*” Tutkimuksen mukaan suomalaisten koululaisten rahapeliautomaattien pelaaminen oli pysynyt vuosina 1999 ja 2003 lähes samalla tasolla. Molempina vuosina noin

puolet tutkimukseen osallistuneista suomalaisista nuorista ilmoitti pelanneensa rahapeliautomaatteja. Pojat pelasivat huomattavasti useammin kuin tytöt: vuosina 1999 ja 2003 pojista 72 prosenttia ilmoitti pelanneensa rahapeliautomaatteja vähintään kerran kuukaudessa, kun taas samanikäisistä tytöistä vuonna 1999 rahapelejä oli pelannut vähintään kerran kuussa 23 prosenttia ja 2003 vuonna 27 prosenttia. (Ahlström ym. 2004.)

ESPAD-tutkimuksessa oli vuonna 1995 kysymys rahapeliautomaattien pelaamisen useudesta. Nuorilta tiedusteltiin, olivatko he pelanneet rahapeliautomaatteja koskaan elämänsä aikana, edellisen vuoden aikana ja edellisen kuukauden aikana. Tämä kysymys oli mukana vain 13 maan lomakkeessa ja jostain syystä Suomi ei ollut näiden maiden joukossa. Eniten rahapeliautomaatteja oli pelattu tämän kysymyksen mukaan Norjassa ja Isossa-Britanniassa. Tutkijat päättelivät, että myös Suomi olisi ollut kärkimaiden joukossa tämän kysymyksen kohdalla, sillä tutkimuksen mukaan kaikissa niissä maissa, joissa rahapeliautomaatit ovat helposti saatavilla, niitä myös pelataan huomattavasti enemmän muihin maihin verrattuna. (Hibell ym. 1997, 95–96.)

Vuoden 2007 ESPAD-kyselyyn Suomen osalta on lisätty kaksi internetin rahapeleihin liittyvää kysymystä. Nuorilta tiedustellaan muun muassa, kuinka vaikeaa heidän on halutessaan pelata internetissä maksutonta tai maksullista nettipokeria ja kuinka usein he pelaavat kyseisiä pelejä. Tätä julkaisua kirjoitettaessa tutkimuksen tulokset eivät ole vielä saatavilla.

## 7.4 Tutkimustulosten vertailua

Kansainvälisessä ESPAD-vertailussa suomalaisnuorten rahapeliautomaattien pelaaminen on Euroopan kärkiluokkaa. Vuonna 1995 tutkimukseen osallistuneista suomalaisista nuorista 48 prosenttia ilmoitti pelanneensa rahapeliautomaattia kerran kuussa tai useammin. Korkeampi luku saatiin ainoastaan Norjassa, jossa rahapeliautomaattia kerran kuussa oli pelannut 60 prosenttia nuorista. Esimerkiksi Ruotsissa vastaava osuus oli vain 9 prosenttia nuorista ja kaikkien Euroopan maiden keskiarvo oli 8 prosenttia. Vähiten nuoret olivat pelanneet automaatteja Färssaarilla ja Sloveniassa (molemmissa 2 %). (Hibell ym. 1997, 96.)

Pohjoismaisessa vertailussa suomalaisnuoret pelaavat vähiten rahapelejä (52 %), kun tutkitiin edellisen vuoden aikana pelanneita. Muiden Pohjoismaiden nuorilla pelaajaprosentit olivat Islannissa 62–70, Norjassa 74,4–78,5 ja Ruotsissa 60,4. Toisaalta taas suomalaisnuoret pelaavat muiden maiden nuoria säännöllisemmin, sillä pelaajaosuus viikoittain pelaavissa on Suomen osalta muihin Pohjoismaihin verrattuna kaikista korkein (18 %). Islantilaisista nuorista vähintään kerran viikossa rahapelejä oli pelannut 8–11,4, norjalaisnuorista 10,9–13,2 ja ruotsalaisnuorista 16,1 prosenttia. Nuorten rahapelitutkimukset oli tehty vuosina 1999–2006. Ongelmapelaajien osuudet nuorten kohdalla ovat kaikissa Pohjoismaissa lähes samalla tasolla, samoin tyttöjen ja poikien väliset erot ongelmapelaajien määrissä. Peliongelma on huomattavasti yleisempää poikien kohdalla joka maassa. Kansainvälisten tutkimusten mukaan nuorten peliongelmat ovat yleisempiä muualla maailmassa kuin Pohjoismaissa. (Olason 2007.)

## 8 LOPUKSI

Lasten ja nuorten rahapelaaminen ja siihen liittyvät pelihaitat ovat tärkeitä asioita, jotka tarvitsevat lisää huomiota yhteiskunnassamme. Erityisesti nuorten ongelmapelaamisen ehkäisyyn pitäisi kiinnittää lisää huomiota myös Suomessa, sillä tutkimusten mukaan (esim. Ilkas & Aho 2006) rahapelit kuuluvat monen suomalaisen nuorten elämään, ja joillekin nuorille pelaaminen on tuonut mukanaan myös haittoja. Rahapelihaittojen ehkäisyyn tähtäävän työn tavoitteena nuorten kohdalla voivat olla esimerkiksi tiedon lisääminen nuorille rahapelien luonteesta, todennäköisyyksistä ja riskeistä sekä nuorten tukeminen sosiaalisten taitojen vahvistamisessa. Lisäksi on tärkeää muokata nuorten asenteita pelaamista kohtaan sekä kasvattaa heitä vastuulliseen käyttäytymiseen. Luvussa 6.2 esittelin joitakin työkaluja, joita voidaan hyödyntää konkreettisina välineinä nuorten rahapelihaittoihin kohdistuvassa ehkäisevässä työssä.

STM:n tekemän nuorten rahapelitutkimuksen mukaan (Ilkas & Aho 2006) rahapelaamisesta käydään melko vähän keskustelua koulussa aikuisten ja nuorten välillä, joten tiedotusta erityisesti koulukentälle on lisättävä. Koulut ovat tärkeä kohderyhmä jo sen takia, että lapset viettävät suuren osan päivästänsä ja valveillaoloajastaan koulussa. Lisäksi koulu on paikka, jossa koko lasten ja nuorten 7–15-vuotiaiden ikäluokka on tavoitettavissa. Asiaa on vietävä eteenpäin koulun työntekijöiden lisäksi myös muille kasvatus-, sosiaali- ja terveydenhoitoalan ammattilaisille sekä lasten ja nuorten vanhemmille. Vanhemmille tietoa lasten ja nuorten rahapelaamisesta voidaan jakaa esimerkiksi koulun vanhempainilloissa.

Yksi tärkeimmistä asioista on yhteiskunnallisen keskustelun lisääminen sekä pelihaitoista että nuorten rahapelaamisesta yleensä. On tärkeää, että alan asiantuntijat kirjoittavat aiheesta enemmän sanoma- ja aikakauslehtiin ja antavat haastatteluja myös muihin viestintävälineisiin. Internet voi toimia hyvänä tiedonjakelukanavana myös tällä saralla. Erityisesti internetissä tarjottavia peliongelmaisten hoitopalveluita on tärkeää kehittää tulevaisuudessa. Nuorten peliongelman hoito vaatii huomattavasti lisää resursseja tulevaisuudessa. Yhtä tärkeää on panostaa ehkäisevän työn kehittämiseen. Lisäksi nuorten rahapelaamiseen liittyvää tutkimusta on lisättävä. Kehittämistyö on ensiarvoisen tärkeää, sillä nopeasti muuttuva ja kehittyvä pelimaailma tuo jatkuvasti lisää uusia haasteita ehkäisevän työn kentälle.

## LÄHTEET

- Aapeli (2007): MTV3:n Aapeli-pelisivut. [viitattu 20.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.aapeli.com/games/play/korttipelikeskus](http://www.aapeli.com/games/play/korttipelikeskus)
- Ahlström, Salme & Metso, Leena & Tuovinen Eeva Liisa (2004): Suomalaisten nuorten päihteiden käyttö 1999 ja 2003. Espad -tutkimuksen taulukkoraportti. Stakes. Aiheita 32/2004. Helsinki.
- Arpajaislaki 2001. 23.11.2001/1047
- Australian productivity commission (1999): Australia's Gambling Industries. Inquiry Report Volume 1: Reports. Report No. 10. Productivity Commission. Ausinfo, Canberra.
- Casinocity (2007): Casinocity [viitattu 27.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.online.casinocity.com/index.cfm](http://www.online.casinocity.com/index.cfm)
- Delfabbro, Paul & Thrupp, Letitia (2003): The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents. *Journal of Adolescence* 26, 313–330.
- Derevensky, Jeffrey (2005): Youth Gambling: Myths, Realities and New Understandings Implications for Policy & Practice. Konferenssi-esitelmä. EASG-Conference. Malmö, Ruotsi. Kesäkuu 2005.
- Derevensky, Jeffrey & Gupta, Rina (2004): The chase: Adolescents with gambling problems. E-Gambling: The Electronic Journal of Gambling Issues. <http://www.snsus.org/pdf/ejgi-issue10.pdf>
- Derevensky, Jeffrey & Gupta, Rina (2001): Lottery Ticket Purchases by Adolescents: A Qualitative and Quantitative Examination. Report prepared for the Ontario Ministry of Health and Long-term Care, Toronto, Ontario. [viitattu 27.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: https://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/41343/1/aiq.pdf](https://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/41343/1/aiq.pdf).
- Derevensky, Jeffrey & Ste-Marie, Chantal & Gupta, Rina (2006): Parenting styles and Family Environment: Influences on Youth Problem Gambling. Konferenssi-esitelmä Discovery Conference. Huhtikuu 2006. [http://www.responsiblegambling.org/articles/jeffrey\\_derevensky\\_discovery\\_2006.pdf](http://www.responsiblegambling.org/articles/jeffrey_derevensky_discovery_2006.pdf)
- EOPH (2007a): Elämä on Parasta huumetta ry:n Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti <http://www.eoph.fi/projektit/rahapelaaminen/ehkaisevat-tyokalut-nuorten-rahapelaamiseen.html>
- EOPH (2007b): EOPH ry:n tiedote 11.6.2007 Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen –projektin ja Vantaa välittää –hankkeen internetkyselystä. [viitattu 20.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.eoph.fi/images/tiedotteet/Rahapeli\\_tiedote.pdf](http://www.eoph.fi/images/tiedotteet/Rahapeli_tiedote.pdf)
- Erkkilä, Jaakko & Eerola, Tuomas (2001): Hallitsetko sinä pelejä vai pelit sinua. Tutkimus ongelmapelaajien monimenetelmäisestä kuntoutusprojektista. Jyväskylä: Kopijyvä Oy.
- ESPAD (2007): ESPAD. The European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. [viitattu 20.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.espad.org/sa/site.asp?site=622](http://www.espad.org/sa/site.asp?site=622)
- Ermi, Laura & Heliö, Satu & Mäyrä, Frans (2004): Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuorten pelikulttuurien toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio. [viitattu 24.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf](http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf)
- Eurobarometri (2007): Eurobarometer on Safer Internet for Children: qualitative study 2007. [viitattu 20.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/sip/eurobarometer/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/eurobarometer/index_en.htm)
- Fintoto Oy (2006): Yhteiskuntavastuun periaatteita ja tavoitteita [viitattu 5.9.2007]. Saatavilla [www-muodossa: http://yritys.fintoto.fi](http://yritys.fintoto.fi)
- Fröberg, Frida (2006): Gambling Among Young People. A Knowledge Review. Swedish National Institute of Public Health. 2006/9. Stockholm: Edita. [viitattu 17.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.fhi.se/shop/material\\_pdf/r\\_2006\\_20\\_gambling.pdf](http://www.fhi.se/shop/material_pdf/r_2006_20_gambling.pdf).
- Gambino, Blasé (2007): A test of the False Positive Bias Hypothesis. *Journal on Gambling Studies* 23, 55-62.
- Grand Casino (2007): Turnauskalenteri. [viitattu 19.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.grandcasinohelsinki.fi/pelit/turnauskalenteri.php](http://www.grandcasinohelsinki.fi/pelit/turnauskalenteri.php).

- Griffiths, Mark (1994): Co-existent fruit machine addiction and solvent abuse in adolescence: a cause for concern? *Journal of Adolescence* 17, 491–498.
- Griffiths, Mark (2007): The changing landscape of games: The Internet. Konferenssi.esitelmä. SNSUS-konferenssi. Kööpenhamina. 21.5.2007 [viitattu 24.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.snsus.org/pdf/20070521/mark\\_griffiths\\_1-snsus\\_2007.pdf](http://www.snsus.org/pdf/20070521/mark_griffiths_1-snsus_2007.pdf)
- Gyllström, Finn & Hansen, Marianne & Thorbjorn, Skaug & Wenzel, Hanne Gro (2005): Peliriippuvuus-Valikoima kartoitusinstrumentteja kliiniseen ja tutkimuskäyttöön. Suom. Pirjo Sireeni. A-Klinikka-säätiö ja Sininauhaliitto.
- Hardoon, Karen & Derevensky, Jeffrey L. & Gupta, Rina (2002): An Examination of the Influence of Familial, Emotional, Conduct and Cognitive Problems, and Hyperactivity upon youth Risk-taking and Adolescent Gambling Problems. Report to the Ontario Problem Gambling Research Centre. [viitattu 15.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.education.mcgill.ca/gambling/en/PDF/OPGRC.pdf](http://www.education.mcgill.ca/gambling/en/PDF/OPGRC.pdf).
- Helin, Vesa (1997): Nuoruus ja ”pelihulluus”. Tutkimus nuorten ongelmapelaajien ilmiötulkintakehyksistä. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto. Sosiaalipolitiikan laitos.
- Hibell, Brörn & Andersson, Barbro & Bjarnasson, Thorodddur & Kokkevi, Anna & Morgan, Mark & Narusk, Anu (1997): The 1995 ESPAD report. Alcohol and Other Drug Use Among Students in 26 European countries. The Swedish council for information on Alcohol and Other Drugs (CAN). The Pompidou Group at the council of Europe and the authors. Stockholm. [viitattu 17.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.espad.org/documents/Espad/ESPAD\\_reports/The\\_1995\\_ESPAD\\_report.pdf](http://www.espad.org/documents/Espad/ESPAD_reports/The_1995_ESPAD_report.pdf)
- Hibell, Björn & Andersson, Barbro & Ahlström, Salme & Balakireva, Olga & Bjarnasson, Thorodddur & Kokkevi, Anna & Morgan, Mark (2000): The 1999 ESPAD Report. Alcohol and Other Drug Use Among Students in 30 European Countries. The Swedish council for information on Alcohol and Other Drugs (CAN). The Pompidou Group at the council of Europe and the authors. Stockholm. [viitattu 17.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.espad.org/documents/Espad/ESPAD\\_reports/The\\_1999\\_ESPAD\\_report.pdf](http://www.espad.org/documents/Espad/ESPAD_reports/The_1999_ESPAD_report.pdf)
- Hodgins, David & Currie, Shawn & el-Guebaly, Nady & Diskin, Katherin (2007): Does Providing Extended Relapse Prevention Bibliotherapy to Problem Gamblers Improve Outcome? *Journal of Gambling Studies*, volume 23, 41-54. [viitattu 30.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.ingentaconnect.com/content/klu/jogs/2007/00000023/00000001/00009045?crawler=true](http://www.ingentaconnect.com/content/klu/jogs/2007/00000023/00000001/00009045?crawler=true)
- Huotari, Kari (2007): Pelaaminen hallintaan – Kuntoutus- ja koulutusohjelman ulkoinen arviointi. Sosiaalipedagogiikan säätiö. Dark Oy – Hansa Direct. Helsinki.
- Ilkas, Hannu & Aho, Pauliina (2006): Nuorten rahapelaaminen. Sosiaali- ja terveysministeriö. Taloustutkimus Oy.
- Ilkas, Hannu & Turja, Tuomo (2003): Rahapelitutkimus 2003. Sosiaali- ja terveysministeriö. Taloustutkimus Oy.
- Jaakkola, Tapio (2006a): Peluurin puolivuotisraportti 1.1.–30.6.2006
- Jaakkola, Tapio (2006b): Viihteestä riippuvuudeksi – rahapeliongelman luonne. Hyvinvointikatsaus 4/2006. Pelaamisesta. Tilastokeskus, 26–29.
- Kouluterveys (2007): Kouluterveys 2007 –kysely. [viitattu 19.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://info.stakes.fi/kouluterveyskysely/FI/perustiedot/kt2007.htm](http://info.stakes.fi/kouluterveyskysely/FI/perustiedot/kt2007.htm)
- Kurkela, Reijo (2001): Peruskoululaisten rahapelien pelaaminen. Tutkimus oppilashuoltohenkilöstön kokemuksista nuorten pelaamisesta. Sininauhaliiton Siniset vihkot 1/2001.
- Littman-Sharp, Nina & Jain, Umesh (2000): Problem Gambling and Attention – Deficit Hyperactivity Disorder. *EGambling. The Electronic Journal of Gambling Issues*. August 2000. [viitattu 17.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.camh.net/egambling/issue2/clinic/](http://www.camh.net/egambling/issue2/clinic/)
- Luukka, Teemu (2006): Nuorten television katselu kääntyi kasvuun. *Helsingin Sanomat*. 9.1.2007.
- Messerlian, Carmen, Derevensky, Jeffrey L. & Gupta, Rina (2005): Youth Gambling: A Public Health Perspective. *Health Promotion International*, Vol 20, No1. Oxford University Press. [viitattu 28.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://heapro.oxfordjournals.org/cgi/reprint/20/1/69](http://heapro.oxfordjournals.org/cgi/reprint/20/1/69)
- Mustonen, Anu (2001): Mediapsykologia. Helsinki: WSOY. Nimettömät Pelurit (2007): GA-ryhmät. [viitattu 24.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.nimettomatpelurit.fi/Ryhmat.htm](http://www.nimettomatpelurit.fi/Ryhmat.htm)

- Oliver, James (2001): Internet Gambling, Will History Repeat Itself. Cyperlaw 2001. Julkaistu 29.3.2001. [viitattu 15.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.uiowa.edu/~cyperlaw/clsol/oliver2.html](http://www.uiowa.edu/~cyperlaw/clsol/oliver2.html)
- Orford, Jim (2004): Problem gambling and other behavioural addictions. Alcohol, drugs, gambling and addiction research group. School of Psychology. University of Birmingham.
- Olason, Daniel Thor (2006): Prevalence of Gambling Participation and Problem Gambling among Adolescents in Iceland. Seminaariesitelmä. SNSUS -seminaari. Helsinki 17.11.2006.
- Olason, Daniel Thor (2007): Gambling and problem gambling among Nordic young adolescents. Konferenssiesitelmä. SNSUS-konferenssi. Kööpenhamina 21.5.2007. [viitattu 28.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.snsus.org/pdf/20070522/daniel\\_thor\\_olason-snsus\\_2007.pdf](http://www.snsus.org/pdf/20070522/daniel_thor_olason-snsus_2007.pdf)
- Pajula, Mari (2004): Kolikon toisella puolella. Ongelmapelaajan läheisen maailma. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto. Yhteiskuntapolitiikan laitos.
- Pajula, Mari (2007): Ongelmapelaajan läheinen: sairastunut vai selviytyjä? Selvitys rahapeliongelman vaikutuksista läheisiin. Stakes. Työpapereita 26/2007. Helsinki.
- Petry, Nancy M.(2005): Pathological gambling. Etiology, comorbidity and treatment. Washington DC: American Psychological Association.
- Pieni Hetki (2006): Pelaamisen tarkat rajat. Asiakaslehti RAY:n yhteistyöyrityksille. 2/2006. Raha-automaattiyhdistys, 8–9.
- Poteri, Riitta & Tourunen, Jouni (1995): Asiakkaana ongelmapelaaja. Siniset vihkot. Sininauhaliiton julkaisusarja 2/1995. Helsinki: Sininauhaliitto.
- Raha-automaattiyhdistyksen vuosikertomus 2006.
- Rahapelifoorumin haittaryhmä (2004): Rahapelit ja niihin liittyvät haitat. Rahapelifoorumin haittaryhmän raportti. Julkaisematon.
- RAY (2006): Koulutus auttaa alaikäispelaamisen valvonnassa. Tiedote. Julkaistu 16.11.2006. [viitattu 28.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.ray.fi/pelitoiminta/tiedotteet/tiedote.php?id=106&l1=1](http://www.ray.fi/pelitoiminta/tiedotteet/tiedote.php?id=106&l1=1).
- RAY (2007a): Vastuullisuusohjelmasta työkaluja. Tiedote. Julkaistu 9.1.2007. [viitattu 28.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.ray.fi/pelitoiminta/tiedotteet/tiedote.php?id=130&l1=1](http://www.ray.fi/pelitoiminta/tiedotteet/tiedote.php?id=130&l1=1).
- RAY (2007b): Rahapelien tuotot ja peliongelmat. Tiedote. Julkaistu 7.8.2007. [viitattu 27.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.ray.fi/avustustoiminta/tiedotteet/tiedote.php?id=184&l1=1](http://www.ray.fi/avustustoiminta/tiedotteet/tiedote.php?id=184&l1=1)
- Rossow, Ingebor & Hansen, Marianne (2003): Underholdning med bismak. Ungdom og pengespill. (Report nr. 1/03). Oslo: NOVA – Norwegian Social Research. [viitattu 15.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.nova.no/asset/279/2/279\\_2.pdf](http://www.nova.no/asset/279/2/279_2.pdf)
- Saarikoski, Petri (2003): Pelien lumo. Tietokonepelit nuorten kotimikroharrastuksessa. Teoksessa Kangas, Sonja & Kuure, Tapio (toim.) Teknologisoitua nuoruus. Nuorten elinolut -vuosikirja. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 33. Nuorisosiain neuvottelukunta, Nuora, julkaisuja 26, Stakes. Helsinki: Yliopistopaino, 74–84.
- Salokoski, Tarja (2005): Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylä Studies in Education, Psychology and Social Research 277. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Shaffer, Howard J. & Hall, Matthew N. & Vander Bilt, Joni (1999): Estimating the Prevalence of disordered gambling behaviour in the United States and Canada: A Research synthesis. American Journal of Public Health 89(9), 1369–1376. [viitattu 29.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.pubmed-central.nih.gov/pagerender.fcgi?artid=1508762&pageindex=5#page](http://www.pubmed-central.nih.gov/pagerender.fcgi?artid=1508762&pageindex=5#page)
- Sirkka, Mikko (2005): Kyselytutkimus sähköisten rahapelipalveluiden käyttäjille. Korkeat kertoimet ja luotettavuus pelaamisen houkuttimena. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto. Tietojenkäsittelytieteiden laitos. [viitattu 15.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.ylikerroin.com/file/Sirkka\\_gradu.pdf](http://www.ylikerroin.com/file/Sirkka_gradu.pdf)
- Slutske, Wendy S. (2006): Natural Recovery and Treatment – Seeking in Pathological Gambling. Results of Two U.S. National Surveys. Am J Psychiatry 2006;163 (2): 297–302. [viitattu 30.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://ajp.psychiatryonline.org/cgi/reprint/163/2/297](http://ajp.psychiatryonline.org/cgi/reprint/163/2/297)
- Stakes (2006): Ehkäisevän päihdetyön laatuksiteerit. Työryhmämuistio 25.1.2006. Stakes. Työpapereita 3/2006. Helsinki.

- STM (2007a): Sosiaali- ja terveysministeriö. Lausunto hallituksen esityksestä eduskunnalle laeiksi arpa-jaislain ja rikoslain muuttamisesta. 1.6.2007.
- STM (2007b): Rahapelitutkimus 2007. Tutkimuksen taulukot. Sosiaali- ja terveysministeriö ja Taloustutkimus Oy.
- Taskinen, Teresa (2007): ”Pelasin opintolainani viidessä minuutissa” Tutkimus nuorten ongelmapelaajien pelihistoriatarinoista. Pro gradu -tutkielma. Kuopion yliopisto. Sosiaalityön ja sosiaalipedagogiikan laitos.
- Tilastokeskus (2005): Tilasto. Suomalaisten vapaa-aika. Taulukko television katselun useus vuosina 1981, 1991 ja 2002. Julkaistu 26.1.2005. [viitattu 7.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.stat.fi/til/vpa/2002/vpa\\_2002\\_2005-01-26\\_tau\\_020.xls](http://www.stat.fi/til/vpa/2002/vpa_2002_2005-01-26_tau_020.xls).
- Turun työväenopisto (2007): Turun suomenkielisen työväenopiston kurssitarjonta. [viitattu 28.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.tkukoulu.fi/~tsuto/](http://www.tkukoulu.fi/~tsuto/)
- Valkama, Juha-Pekka (2006): Nettipokeri-ilmiö. Hyvinvointikatsaus 4/2006. Pelaamisesta. Tilastokeskus, 22–24.
- Veikkaus (2005): Suomalainen voittaa aina. Veikkauksen vuosi 2005. Vuosiraportti. Veikkaus Oy.
- Veikkaus (2006): Veikkauksen vuosiraportti 2006. [viitattu 27.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: https://www.veikkaus.fi/info/yritys/pdf/vuosiraportti\\_06.pdf](http://www.veikkaus.fi/info/yritys/pdf/vuosiraportti_06.pdf)
- Wallin, Aila (2001): Pennit miljooniksi. Tietoa lasten ja nuorten pelaamisesta ja sen haitoista. A-klinikkasäätiö ja Sininauhaliitto.
- Wiebe, Jamie & Falkowski- Ham Agata. (2003): Understanding the Audience: The Key to Preventing Youth Gambling Problems. Responsible Gambling Council. November 2003. [viitattu 8.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.responsiblegambling.org/articles/understanding\\_the\\_audience\\_youth\\_2003.pdf](http://www.responsiblegambling.org/articles/understanding_the_audience_youth_2003.pdf)
- Wood, Richard (2007): Harm minimisation for online players: Game design, behavioural transparency, customer support. Konferenssi-esitelmä. SNSUS-konferenssi. Kööpenhamina. 21.5.2007. [viitattu 28.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.snsus.org/pdf/20070521/richard\\_woods-snsus\\_2007.pdf](http://www.snsus.org/pdf/20070521/richard_woods-snsus_2007.pdf)
- Wood, Richard T.A. & Griffiths, Mark D. (2002): Adolescent perceptions of the National Lottery and scratchcards: a qualitative study using group interviews. *Journal of Adolescence* 25, 655-668.
- Youth Gambling International (2007a): Youth Problem Gambling. **The International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors**, McGill University Canada. [viitattu 7.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.education.mcgill.ca/gambling/en/problemgambling.htm](http://www.education.mcgill.ca/gambling/en/problemgambling.htm).
- Youth Gambling International (2007b): Current Research Projects. **The International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors**, McGill University Canada. [viitattu 7.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.education.mcgill.ca/gambling/en/current.htm](http://www.education.mcgill.ca/gambling/en/current.htm).
- Youth Gambling International (2007c): Prevention Projects. **The International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors**, McGill University Canada. [viitattu 7.8.2007] Saatavilla [www-muodossa: http://www.education.mcgill.ca/gambling/en/pre\\_project.htm](http://www.education.mcgill.ca/gambling/en/pre_project.htm).

## LIITE 1. NUORTEN RAHAPELITUTKIMUKSESSA KÄYTETYT SOGS-RA-KYSYMYKSET

STM:n nuorten rahapelaaminen -tutkimuksen (Ilkas & Aho 2006) ongelmapelaamista kartoittavat kysymykset oli sovitettu Suomen oloihin The South Oaks Gambling Screenin (SOGS-R) nuorten ongelmapelaajien kartoittamiseen tehdyn sovelluksen (SOGS-RA) pohjalta. SOGS-pisteiden laskemisessa huomioitavia kysymyksiä oli lomakkeella yhteensä 12. Jokaisesta haittaa kuvaavasta vastauksesta vastaaja sai yhden pisteen. Kysymyksessä 1 vaihtoehdot 'aina' tai 'melkein aina' antoivat yhden pisteen, muissa kohdissa vaihtoehto 'kyllä' toi vastaajalle pisteen. Lopuksi vastaajan saamat SOGS-pisteet laskettiin yhteen, minä perusteella vastaajat luokiteltiin ryhmiin. Maksimipistemäärä oli 12. SOGS-kysymyksillä selvitettiin ongelmien esiintymistä viimeisen vuoden aikana. Luokitukset on tehty niistä vastaajista, jota ilmoittivat pelaavansa rahapelejä vähintään kaksi kertaa kuukaudessa.

1. Miten usein viimeisten 12 kuukauden aikana olet palannut toisena päivänä pelaamaan voittaaksesi häviämäsi summan takaisin?

- 1 Aina
- 2 Melkein aina
- 3 Silloin tällöin
- 4 En koskaan

2. Oletko koskaan viimeisten 12 kuukauden aikana sanonut, että olet voittanut rahaa pelissä, vaikka oikeasti oletkin hävinnyt?

- 1 Kyllä
- 2 En

3. Onko pelaamisesi viimeisten 12 kuukauden aikana aiheuttanut riitaa kotona tai ongelmia töissä tai koulussa?

- 1 Kyllä
- 2 En

4. Oletko koskaan viimeisten 12 kuukauden aikana pelannut enemmän kuin olit aikonut?

- 1 Kyllä
- 2 En

5. Onko joku viimeisten 12 kuukauden aikana arvostellut sinua pelaamisesi vuoksi tai sanonut, että sinulla on peliongelma (riippumatta siitä, mitä mieltä itse olet)?

- 1 Kyllä
- 2 En

6. Onko sinusta viimeisten 12 kuukauden aikana tuntunut pahalta sen vuoksi, miten paljon rahaa olet käyttänyt tai mitä tapahtuu kun pelaat?

- 1 Kyllä
- 2 En

7. Oletko viimeisten 12 kuukauden aikana toivonut, että voisit lopettaa pelaamisen, mutta ajatellut, ettet kykene siihen?

- 1 Kyllä
- 2 En

8. Oletko viimeisten 12 kuukauden aikana piilottanut perheeltäsi tai ystäviltäsi pelikuponkeja, rahaa tai muita pelaamiseen viittaavia merkkejä?

- 1 Kyllä
- 2 En

9. Oletko viimeisten 12 kuukauden aikana riidellyt perheesi kanssa pelaamiseen kuluva-  
hasta?

- 1 Kyllä
- 2 En

10. Oletko viimeisten 12 kuukauden aikana lainannut rahaa pelaamiseen, mutta et ole mak-  
sanut takaisin?

- 1 Kyllä
- 2 En

11. Oletko viimeisten 12 kuukauden aikana pinnannut tai ollut poissa koulusta tai töistä pela-  
amisen vuoksi?

- 1 Kyllä
- 2 En

12. Oletko viimeisten 12 kuukauden aikana lainannut tai varastanut rahaa maksaaksesi pelivel-  
koja?

- 1 Kyllä
- 2 En