

Valtiotieteellinen tiedekunta  
Helsingin Yliopisto

# RAHAPELITARJONNAN TEHTÄVÄ JA JULKISUUSKUVA SUOMESSA

Haastattelututkimus rahapelipoliittisista mielipiteistä

Michael Egerer, Anna Alanko, Matilda Hellman,  
Johanna Järvinen-Tassopoulos, Petteri Koivula & Tuulia Lerkkanen

RAPORTTI

Helsingin yliopiston Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan  
tutkimuskeskus (CEACG)

Helsinki 2018

ISBN 978-951-51-3355-7 (nid)

ISBN 978-951-51-3356-4 (pdf)

Unigrafia

Helsinki 2018



# Tiivistelmä

## ***Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa: Haastattelu- tutkimus rahapelioliittisista mielipiteistä***

Vuonna 2017 Suomen kolme rahapeliyhteisöä yhdistyivät yhdeksi valtion omistamaksi monopoliksi Veikkaus Oy:ksi, josta tuli ainoa laillinen rahapelien tuottaja Suomessa (poikkeuksena Ahvenanmaa). Rahapelijärjestelmän muutos toimi sysäyksenä tämän tutkimuksen tekemiselle. Kyseessä on ensimmäinen tutkimus, jossa tarkastellaan laadullisin menetelmin kansalaisten näkemyksiä rahapelien järjestämisestä ja sääntelystä. Tutkimushanke on toiminut sisarhankkeena pitkittäiskyselylle, jossa on tutkittu pelaamiskäyttäytymistä sekä pelihaittoja.

### **Aineisto**

Talvella 2017–2018, vuosi rahapelimonopoliin yhdistymisen jälkeen, tehtiin yhteensä 19 fokusryhmähaastattelua. Haastateltavat oli kyselytutkimuksen pohjalta jaettu pelaamiskäyttäytymisen mukaisiin ryhmiin: ei pelaaviin (2 ryhmää), satunnaispelaajiin (9 ryhmää), kokeneisiin pelaajiin (4 ryhmää), nettipelaajiin (3 ryhmää) sekä kasinopelaajiin (1 ryhmä). Haastatteluihin osallistui yhteensä 88 henkilöä Uudeltamaalta, ja haastatteluryhmissä oli 2–8 haastateltavaa. Tutkimusaineisto koostuu noin 30 tunnista keskustelua, joka on litteroituna 514 sivua.

### **Metodi**

Ryhmähaastatteluissa keskustelua rahapelaamisen sääntelystä heräteltiin etukäteen suunnitellulla haastattelurungolla, joka koostui tehtävistä sekä erilaisista keskusteluvirikkeistä. Haastattelun aluksi osallistujille näytettiin kaksi rahapeliihailuista mainosta. Ensimmäinen Veikkauksen mainos käsitteli lottoamista suomalaisten oikeutena unelmoida harmaan arjen keskellä. Toinen mainos koski monopolifuusion jälkeen muodostunutta uutta Veikkausta ja sen rahapelituottojen kanavoimista hyväntekeväisyyteen, kulttuuriin ja urheiluun.

Seuraavaksi osallistujat pääsivät pohtimaan yksityiskohtaisemmin sitä, mikä olisi heidän mielestään parhain tapa järjestää rahapelaaminen Suomessa. Viidessä ryhmätehtävässä keskusteltiin rahapelien saatavuudesta, mahdollisista rahapelituottajista Suomen rahapelimarkkinoilla, monopolin etuasiakasohjelmasta ja vastuullisen rahapelaamisen työkaluista, rahapelituottojen jakamisesta yleishyödylliseen tarkoitukseen sekä rahapelituottojen vastaanottajista.

### **Tulokset**

Osallistujat kritisoivat rahapelien helppoa saatavuutta Suomessa. Erityisesti rahapeliautomaattien hajasijoittaminen ja esilläolo ruokakaupoissa saivat osakseen voimakasta paheksuntaa. Lottopelit nähtiin vähiten haitallisena rahapelimuotona,

mutta niiden merkittävä näkyvyys herätti huolta. Ainoastaan urheiluedonlyönnin saatavuuden ajateltiin olevan sopivalla tasolla.

Eri rahapelijärjestelmien malleista yksinoikeusjärjestelmä sai selvästi eniten kannatusta kaikissa fokusryhmähaastatteluissa. Haastateltavien mukaan se turvaa rahapeliuottojen jakamisen hyvään tarkoitukseen sekä rahapelaamisen valvonnan ja rahapelihaittojen ehkäisemisen. Monopolijärjestelmän vaihtoehtona pidettiin lisenssijärjestelmää sillä ehdolla, että rahapeliuotot jäisivät Suomeen ja ne ohjattaisiin edelleen yleishyödylliseen tarkoitukseen. Yksityisiin ja ulkomaisiin yhtiöihin suhtauduttiin ryhmissä kielteisesti, sillä haastateltavien käsityksen mukaan niiden motiivina on liikevoittojen kasvattaminen ja rahapeliuottojen ohjaaminen ulkomaille. Osallistujat myös kyseenalaistivat kyseisten yhtiöiden rehellisyyden rahapelitarjontansa toimintakuvauksissa sekä niiden sitoutumisensa rahapelihaittojen ehkäisyyn. Rahapelimarkkinoiden vapauttamista Suomessa ei pidetty haastatteluissa vaihtoehtona, mutta osallistujien mukaan nettipelaamisen markkinat muistuttavat jo tällä hetkellä vapaita markkinoita.

Suomen rahapelimonopolin markkinointi sai haastateltavilta osakseen voimakasta kritiikkiä. Yleisesti ottaen rahapelaamisen mainontaa pidettiin sopimattomana, koska sen koettiin houkuttelevan ihmisiä pelaamaan. Tätä pidettiin ongelmallisena erityisesti tiettyjen riskiryhmien, kuten alaikäisten ja ongelmapelaajien, kannalta.

Keskusteltaessa Veikkauksen julkisuuskuvasta keskeiseksi teemaksi kiteytyivät sääntely ja rahapeliuottojen ohjaaminen hyvään tarkoitukseen. Vaikka haastateltavat suhtautuivat kriittisesti siihen, että Veikkaus käyttää mainonnassa rahapeliuottojen jakamista hyvään tarkoitukseen rahapelimonopolin oikeutuksena, he pitivät yhteisen hyvän rahoittamista rahapeliuottojen avulla keskeisenä nykyisen rahapelijärjestelmän oikeutuksena. Rahapelimarkkinointia kritisoitiin haastatteluissa erityisesti rahapelaamisen ja Veikkauksen monopolin nykyisen vahvan näkyvyyden vuoksi.

Veikkauksen etuasiakasohjelma herätti hämmennystä fokusryhmien osallistujien keskuudessa, sillä ohjelman viestin koettiin olevan epäselvä ja ristiriitainen: onko tarkoitus ennaltaehkäistä rahapelihaittoja vai houkutella ihmiset pelaamaan lisää? Sekä esitellyt etuasiakasedut että pelaamisen hallinnan välineet koettiin hyvinä ja hyödyllisinä. Tästä huolimatta osallistujat pohtivat, ovatko pelaamisen hallinnan työkalut hyödyksi juuri niille, jotka niitä eniten tarvitsisivat (etenkin ongelmapelaajat). Lisäksi haastateltavat pohtivat, että etuasiakasohjelma asiakasasuineen saattaa vaikuttaa rahapelaamisen luonteeseen.

Sitä, että suomalainen rahapelijärjestelmä kohdentaa rahapeliuotot hyvään tarkoitukseen, pidettiin arvostettavana asiana. Monopoli sai järjestelmänä osakseen suurta kannatusta, sillä sen uskotaan ehkäisevän rahapeliuottojen väärinkäyttöä ja tukevan myös niitä ihmisiä ja ryhmiä, jotka jäävät muutoin vähemmälle huomiolle. Luottamus Veikkaukseen hyväntekijänä oli voimakas. Tästä huolimatta osallistujat

osoittivat tukevansa hyvinvointivaltiota ja vastustavansa rahapeliuottojen ohjaamista peruspalveluihin. Haastatteluryhmissä ilmaistiin, että rahapeliuotot pitäisi käyttää peruspalvelujen sijaan lisätoimintaan sekä rahapeliongelmiin palveluihin (ehkäisy, hoito ja tutkimus).

### **Johtopäätökset**

Rahapelaamisen tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa näyttävät haastateltavien mielestä sisältävän useita ristiriitaisia elementtejä. Tutkimus osoittaa, että tuottojen ohjaaminen hyvään tarkoitukseen on keskeisin oikeutus yksinoikeusjärjestelmälle, mutta myös rahapelihaittojen ehkäisy on tärkeää. Haastateltavat pitivät siis kannatettavana sitä, että Veikkaus ohjaa tuotot yhteiseen hyvään, mutta he myös kyseenalaistivat, mikä siinä on motiivina. Keskeinen kysymys oli se, haluaako monopoli todella ehkäistä ongelmapelaamista vai onko kyse oikeastaan rahapeliin kulutuksen edistämisestä.

Tämä tutkimus osoittaa, että suomalaiset rahapeliin pelaajat eivät täysin luota siihen, että yksinoikeusjärjestelmä pystyy yhdistämään rahapeliuottojen keräämisen ja kuluttajien suojelun uskottavalla tavalla. Laajan haastatteluaineiston analyysin pohjalta voidaan sanoa, että luottamuksen lujittamiseksi olisi vahvistettava monopolin ennaltaehkäisemisen ja vastuullisuuden toimintoja.

**AVAINSANAT:** rahapelipolitiikka, rahapelaaminen, sääntely, yksinoikeusjärjestelmä, julkisuuskuva, rahapeliuotot, ryhmähaastattelu, mielipiteet

# Sammanfattning

## *Den finländska spelpolitikens syfte och dess offentliga legitimitet: En intervjustudie*

År 2017 sammanslogs de tre existerande finländska spelmonopolen till ett övergripande statligt spelmonopolbolag. Statsmonopolet Veikkaus Ab har ensamrätt på att producera och distribuera penningspel i Finland (undantag: Åland).

Systemförändringen fungerade som ett incitament till denna studie om hur finländare ser på det existerande systemet för reglering av penningspel och förebyggandet av problem och skador åsamkade av spel. Det här är första gången som det forskas i finländares uppfattningar om landets spelpolitik med kvalitativa metoder. Studien har fungerat som ett systerprojekt till en större longitudinell enkätstudie om finländarnas spelbeteende och spelrelaterade problem.

### **Material**

Under vintern 2017–2018 utfördes sammanlagt 19 fokusgruppsintervjuer i grupper omfattande 2-8 deltagare. Totalt 88 personer deltog från Helsingforsregionen. Deltagare rekryterades på basis av vad de uppgivit i enkätstudien ifråga om det egna spelandets omfång och om de spel som föredrogs: icke-spelare (2 grupper), sporadiska spelare (9 grupper), erfarna spelare (4 grupper), onlinespelare (3 grupper), samt kasinospelare (1 grupp). Materialet består av totalt ca 30 timmar diskussion, vilket motsvarar 514 sidor transkriberat material.

### **Metod**

För att stimulera till en diskussion som rör sig på en spelpolitiskt principiell nivå följdes ett intervjuprotokoll som inbegrep olika incitament och uppgifter. Syftet var att stimulera till diskussioner beträffande det finländska penningspelssystemets mest centrala beståndsdelar. Speciellt fokus lades på systemets berättigande, dess offentliga image samt dess olika systembaserade funktioner i fråga om tillgänglighet och kontroll.

I den inledande delen av intervjuerna förevisades två spelreklamer. Den första reklamen marknadsförde Veikkaus genom att associera lotteri med medborgarnas rätt att dagdrömma sig bort från en trist och enformig vardag. Den andra reklamen presenterade det nya monopolet Veikkaus' kanalisering av medel till välgörenhet, kultur och idrott.

I nästa skede av intervjuerna fick deltagarna tillsammans fundera på olika modeller för att reglera penningspel i Finland. De gavs fem stycken uppgifter för att diskutera tillgänglighet, potentiella penningspeloperatörer på den finländska marknaden, spelmonopolets stamkundsförmåner och kontroll av kundernas spelande,

kanaliseringen av spelintäkter till allmännyttiga ändamål, samt, intervjudeltagarnas åsikter beträffande den verksamhet som skall åtnjuta detta stöd.

## **Resultat**

Intervjudeltagarna kritiserade den vidsträckta tillgängligheten av penningspel. Utbredningen av elektroniska spelmaskiner i dagligvaruaffärer kritiserades mest. Lotterispel ansågs minst skadliga, men den synlighet som de åtnjuter i samhället ansågs oroande. Diskussionsdeltagarna såg att endast tillgängligheten av vadslagningsspel befann sig på en skälig nivå.

Av olika spelproduktions- och ombesörjningssystem föredrogs monopolsystemet. Monopolet ansågs berättigat i skenet av dess möjlighet att garantera såväl att spelintäkter kanaliseras till allmännyttiga ändamål som en viss nivå av kontroll och förebyggande verksamhet. Licenssystemet ansågs vara ett alternativ, men med villkoret att intäkterna skulle stanna inom landets gränser samt att intäkter alltså skulle kanaliseras till den gemensamma nyttan. Såväl privata som utländska operatörer sågs i negativ dager, drivna av profit och av en kanalisering av intäkter utomlands. Deltagarna betvivlade dylika bolags uppsåt både i fråga om deras erbjudanden och deras engagemang i förebyggande arbete. En fri marknad för spelföretag ansågs uteslutet för Finlands del. Fokusgruppsdeltagarna påpekade dock att Internetspelverksamheten redan på många sätt påminner om en fri marknad.

Intervjudeltagarna förhöll sig i hög grad kritiska till monopolets marknadsföring. På ett generellt plan ansågs spelreklam olämpligt i det att den ansågs locka och uppmuntra människor att spela. Det här ansågs speciellt problematiskt i förhållande till riskgrupper såsom minderåriga och problemspelare. I diskussionerna om Veikkaus' offentliga profil, utkristalliserades kanaliseringen av spelintäkter till allmännyttiga ändamål som ett kärninnehåll. Även om intervjupersonerna var kritiska gentemot det faktum att spelmonopolet hänvisade till denna omständighet i sina reklamer, hänvisade de själva till det i sina resonemang kring varför det nuvarande systemet var berättigat.

I skenet av den stora synlighet som spelaktiviteter och spelmonopolet redan åtnjuter i Finland, ifrågasatte intervjupersonerna vitsen med att marknadsföra spel. Detta, speciellt då de ansåg att reklamerna innebar en moralisk inkonsekvens för Veikkaus modus operandi.

Intervjudeltagarna uttryckte förvirring beträffande stamkundsprogrammet, som de såg som oklart och motstridigt: Är syftet att förebygga spelproblem eller att göra så att människor spelar mera? Programmets självregleringsinstrument ansågs bra och användbara. Ändå ifrågasattes i vilken mån de spelare som mest behövde dessa metoder - det vill säga problemspelarna - verkligen gagnades av dem. I fokusgrupperna frågades det också ifall stamkundsprogrammet och dess förmåner kunde komma att påverka penningspelens karaktär.



Det finländska systemets öronmärkning av spelintäkter för allmännyttiga ändamål åtnjöt ett gott anseende. Det ansågs förebygga missbruk av intäkter samt garantera stöd till ändamål som inte är lättillgängliga och populära. Tilltron till Veikkaus som en välgörare var stark. Deltagarna såg emellertid att spelintäkterna inte skall gå till välfärdssamhällets basservice. De ansåg att spelintäkterna skall ses som en extraresurs utöver den grundläggande välfärden och de ansåg det viktigt att stödja tjänster som relaterar till spelens problematiska aspekter (förebyggande verksamhet, vård, forskning).

### **Slutsatser**

Det övergripande syftet och den offentliga bilden av ombesörjningen av penningspel i Finland ansågs av intervjupersonerna inbegripa en hel del inkonsekvenser och motstridigheter. Studien visar att uppgiften att förse samhället med medel till allmännyttiga ändamål är en kärnfråga för berättigandet av spelmonopolet, men också förebyggandet av spelproblem ansågs viktigt. Även om Veikkaus fick godkänt beträffande kanalisering av medel till det allmännyttiga, var fokusgruppsdeltagarna ändå kritiska till Veikkaus' motiv. En kärnfråga som materialiserades under diskussionerna gällde ifall monopolet verkligen strävar efter att förhindra problemspel eller om det egentligen uppmuntrar folk att spela.

Den här studien visar att finländska spelare inte helt litar på monopolets förmåga att på ett trovärdigt sätt kombinera uppgiften att förse folket med spelprodukter, å den ena sidan, och reglera spelandet, å den andra. Det omfattande intervjumaterialet visar att monopolet kunde åtnjuta större tilltro genom att satsa på förebyggande och ansvarsfull verksamhet.

**NYCKELORD:** spelpolitik, spel, reglering, monopol, offentlig bild, spelintäkter, gruppintervju, åsikter

# Summary

## ***The public image and function of gambling provision in Finland: An interview study***

In 2017 the three existing Finnish gambling monopolies were merged into the state-owned monopoly Veikkaus Oy, making it the sole legal provider of gambling in Finland (excluding Åland Island).

The transition served as an impetus for this study, which is the first in Finland to inquire into people's views on the gambling provision and regulation system with qualitative means. The project has served as a sister study to a greater longitudinal survey inquiring into gambling behaviour and gambling-related harm.

### **Data**

In the winter of 2017–2018, a full year after the monopoly merger, a total of 19 focus groups interviews were conducted in groups of 2–8 with a total of 88 participants from the Helsinki region. The recruiting logic was based on the gambling behaviour reported in the survey study: we interviewed non-gamblers (2 groups), occasional gamblers (9 groups), experienced gamblers (4 groups), online gamblers (3 groups) and casino gamblers (1 group). The data consists of ca. 30 hours of discussion which corresponds to 514 pages of transcribed interviews.

### **Method**

In order to encourage a conversation about the gambling policy system, the group interviews followed a protocol with discussion incitements and tasks.

In the first part of the interviews the participants were shown two gambling commercials. The first commercial promoted Veikkaus by associating lottery to the rights of Finnish citizens to daydream themselves away from a dreary everyday life. The second advertisement told about the new Finnish gambling monopoly and its contribution to charities, culture and sports.

During the second part of the interviews, the participants were to elaborate on the most preferential gambling regulation models for Finland. In five group tasks the interviewees discussed the availability of gambling; possible gambling operators on the Finnish market; the monopoly's loyal customer awards system as a tool for responsible gambling; the distribution of gambling revenue to good causes; and, the appropriate activities to be supported by gambling revenues.

### **Results**

The participants criticized the easy availability of gambling in Finland, with the accessibility of gambling machines in supermarkets receiving the severest

disapproval. Lottery games were seen as the least dangerous form of gambling, but their high visibility was raised as a matter of concern. Only the availability of sport betting was seen as being on an appropriate level.

Of the different gambling provision models, the monopoly system was clearly favoured by all focus groups. The monopoly was justified in terms of its securing of gambling revenues to good causes as well as its perceived guarantee of gambling surveillance and gambling problem prevention. The licence system was considered an alternative providing that revenues stay in Finland and are channelled to the common good. Private and foreign companies were viewed in a negative light, as driven purely by profit motives and by the objective of channelling profits abroad. Participants also questioned such companies' honesty in their gambling offers as well as their commitment to gambling problem prevention. A free market for gambling was not regarded as an option for Finland, but participants voiced the view that the online gambling market already resembles a free market.

The monopoly's marketing was an object of severe criticism by the interviewees. On a general level gambling advertising was considered inappropriate as it tempts and encourages people to gamble. This was seen as especially problematic in relation to certain risk groups such as minors and problem gamblers.

The administrating of gambling revenues to good causes crystallised as a key element in the discussion on Veikkaus' public image. Even if the interviewees were critical towards the gambling monopoly drawing on this circumstance in its commercials, the very same dimension served the interviewees when they justified the existing gambling policy system. The support of good causes was also employed as a justification for gambling. The function of gambling marketing was questioned among the interviewees when taking into account the already existing high visibility of gambling and the gambling monopoly in Finland. The advertising was perceived as redundant especially since they would pinpoint Veikkaus' moral inconsistencies.

The loyal customer program left the focus group participants puzzled as they experienced that its message was unclear and contradictory: Is the aim to prevent gambling problems, or make people gamble more? Both the offered economic benefits and the self-regulation tools were welcomed as useful and good. However, interview participants questioned whether these tools were useful for the people in most need of them, namely the problem gamblers. Interviewees also wondered how the program with its offered benefits would impact the character of the gambling itself.

The Finnish gambling system arrangement of earmarking gambling revenues to good causes was held in good esteem and enjoyed great support as it was seen as preventing misuse of funds and guaranteeing support also to less attention-receiving good causes. The trust in Veikkaus as a benefactor was high. Nevertheless, participants also showed support for the welfare state and disapproved of using gambling revenues to

fund basic services. They expressed the view that gambling revenues should be used as a surplus on top of the basic services and used for activities related to problem gambling (prevention, therapy and research).

### **Conclusions**

The public image and function of gambling provision in Finland were by the study participants seen as involving a great deal of inconsistencies and contradictory elements. The study shows that the provision of resources to support good causes is a core justification of the monopoly system, but also the prevention of problem gambling seems important. Even if Veikkaus received approval for accomplishing the first function (channelling funding to a common good), the focus groups participants were still critical towards Veikkaus motives' concerning the latter. A core question that materialized concerned the dilemma of whether the monopoly really aims at preventing problem gambling or if it is actually promoting gambling consumption.

This study shows that the Finnish gambling consumers are questioning the ability of the gambling monopoly system to provide a credible alliance between the tasks of revenue creation and consumer protection. The analysis of the extensive interview material suggests that an enhanced credence could be achieved by strengthening the monopoly's prevention and responsibility activities.

**KEYWORDS:** gambling policy, gambling, regulation, monopoly, public image, gambling revenues, group interview, opinions

# Sisällysluettelo

Tiivistelmä	4
Sammanfattning	7
Summary	10
Tutkimuksen rahoitus ja kiitokset	15
Kirjoittajien esittely	16
1. TUTKIMUKSEN TAUSTA JA MENETELMÄT	17
1.1. Johdanto	17
1.2. Rahapelikyselyn 2016 ja 2017 tausta ja päätulokset	20
1.3. Aineisto ja otannan periaatteet	22
1.4. Ryhmähaastattelurunko	25
1.5. Haastattelujen analyysi	27
1.6. Rajoitukset	27
1.7. Tutkimuseettiset näkökohdat	28
2. NÄKEMYKSET RAHAPELIEN SAATAVUUDESTA	
2.1. Rahapeliautomaatit	31
2.2. Lotto, Keno ja raaputuspelit	35
2.3. Kasinopelit	37
2.4. Vedonlyönti	38
2.5. Yhteenveto rahapelien saatavuutta käsittelevistä keskusteluista	39
3. ERI RAHAPELIJÄRJESTELMIEN HYVÄT JA HUONOT PUOLET	41
3.1. Yksinoikeusjärjestelmä	41
3.2. Lisenssijärjestelmä	42
3.3. Ulkomaiset ja yksityiset rahapeliyhtiöt	44
3.4. Vapaat rahapelimarkkinat	45
3.5. Yhteenveto rahapelijärjestelmistä	46
4. NÄKEMYKSET RAHAPELIMAINONNASTA	48
4.1. Rahapelimainos	49
4.2. Rahapelimonopolimainos	51
4.3. Yhteenveto mainoksia käsittelevistä mielipiteistä	54
5. VEIKKAUKSEN ETUASIAKASOHJELMA JA RAHAPELAAMISEN HALLINNAN VÄLINEET	56
5.1. Esite etuasiakasohjelmasta	56
5.2. Rahapelaamisen hallinta	58
5.3. Yhteenveto etuasiakkuudesta ja rahapelaamisen hallinnan välineistä	59
6. RAHAPELITUOTTOJEN KÄYTTÖ JA EDUNSAAJAT	61
6.1. Rahapelituottojen jakaminen	62
6.2. Rahapelituottojen vastaanottajat	64

6.3. Yhteenveto rahapeliuottojen jakamisesta ja vastaanottajista	66
7. LOPPUKESKUSTELU JA TUTKIMUKSEN PÄÄTELMÄT	68
KIRJALLISUUS	73
Liite 1. Näkemuseroja eri pelaajaryhmien välillä	80
Liite 2. Haastattelun kutsukirje	82
Liite 3. Tutkittaville annettava tiedote ja suostumuslomake	83
Liite 4. Taustatietoa rahapelaamisesta	85
Liite 5. Haastattelurunko	86
Liite 6. Veikkauksen etuasiakasesite	91

# Tutkimuksen rahoitus ja kiitokset

Tämän tutkimuksen on rahoittanut sosiaali- ja terveysministeriö arpajaislain 52 §:n mukaan.

Tutkimuksen analyysit ovat osa tutkimuskokonaisuutta, joka on toteutettu Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) ja Helsingin yliopiston Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskuksen (CEACG) yhteistyönä.

Haluamme kiittää erikoistutkija Anne Salosta, joka kontribuoi merkittävästi Rahapelikyselyn katsauslukuun sekä antoi arvokasta ja asiantuntevaa palautetta käsikirjoitukseen.

Haluamme myös kiittää erikoistutkija Sari Castrénia vinkeistä ja tuesta rekrytointiprosessissa.

Sosiaali- ja terveysministeriön asiantuntija VTM Antti Murto (1977–2017) toimi tutkimuksen liikkeelle panevana taustavoimana.

Helsinki, 27.11.2018

PubFunc-työryhmä

## **Kirjoittajien esittely**

**Anna Alanko**, VTT, työskentelee CEACG-tutkimusryhmässä tutkijatohtorina ja tutkimusryhmän koordinaattorina. Hänen tutkimuskohteitaan ovat rahapelijärjestelmän lisäksi mielenterveyteen ja addiktioihin liittyvät käsitteet ja niihin liittyvä politiikka.

**Michael Egerer**, VTT, on tutkijatohtori Helsingin yliopiston Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskuksessa (CEACG). Hänen tutkimustyönsä kohteina ovat rahapelit, rahapelien sääntely ja riippuvuuksien käsitteet. Egerer on toimittanut Virve Marionneau ja Janne Nikkisen kanssa kirjan *Gambling Policies in European Welfare States*, jonka Palgrave julkaisi elokuussa 2018.

**Matilda Hellman**, Dos., VTT, tutkimusjohtaja, CEACG. Hellmanilla on pitkä kansainvälinen ura yhteiskuntatieteellisen päihde- ja riippuvuustutkimuksen parissa. Hellman toimii myös *Nordic Studies on Alcohol and Drugs (NAD)* -lehden päätoimittajana. Hän on vieraileva tutkija Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksessa (THL) sekä Harvardin yliopistossa.

**Johanna Järvinen-Tassopoulos**, Dos., VTT, toimii erikoistutkijana Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksella. Hän on erikoistunut yhteiskuntatieteelliseen rahapelitutkimukseen. Hän on julkaissut viimeisen 10 vuoden aikana rahapeliaiheisia tieteellisiä ja yleistajuisia artikkeleita suomeksi, englanniksi ja ranskaksi. Hänen ajankohtaisia tutkimusaiheitaan ovat rahapelitoiminnan omistajaohjaus ja rahapeliongelmien kohtaaminen sosiaalityössä.

**Petteri Koivula**, VTM, on sosiaalitieteiden jatko-opiskelija Helsingin yliopistossa. Hän on osallistunut Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa -hankkeeseen tutkimusavustajana. Väitöskirjassaan Koivula tutkii addiktion aivosairausmallia epistemologisena projektina ja sen implikaatioita riippuvuuksista kärsivien henkilöiden toimijuuteen.

**Tuulia Lerkkanen**, YTM, työskentelee tutkimusavustajana Helsingin yliopiston Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskuksessa (CEACG). Lerkkasen pro gradu -tutkielma (2019) käsittelee rahapelaamisen mediarepresentaatioita Helsingin Sanomissa vuosina 1990–2016. Rahapelaamisen julkisuuskuvan ja sääntelyn tutkimuksen lisäksi hän on tutkinut turvapaikanhakijoiden, pakolaisten ja maahanmuuttajien mediarepresentaatioita.

*Raportin kirjoittajien palkkaus on tutkimushankkeen osalta rahoitettu arpajaislain 52 §:n mukaan.*



# 1. TUTKIMUKSEN TAUSTA JA MENETELMÄT

## 1.1. Johdanto

Vuoden 2017 alussa Suomen rahapelijärjestelmä koki suuren rakenteellisen muutoksen, kun kolme rahapeliyhteisöä, Veikkaus, RAY ja Fintoto, yhdistettiin yhdeksi valtion omistamaksi monopoliksi, Veikkaus Oy:ksi.

Sosiaali- ja terveysministeriön tehtävä oli arpajaislain 52 §:n mukaisesti seurata, miten järjestelmämuutos sujui ja miten se voisi mahdollisesti vaikuttaa kansalaisten rahapelaamiseen, pelaamiseen liittyviin haittoihin sekä suomalaisten rahapelipolitiikkaa koskeviin näkemyksiin.

Erityisen tärkeänä pidettiin sitä, että suurta järjestelmämuutosprosessia seurataan tieteellisin menetelmin. Rahapelitutkimusyksiköt Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL) sekä Helsingin yliopiston Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskus (CEACG) saivat tehtäväksi suorittaa kaksi uutta empiiristä tutkimuskokonaisuutta rahapelimonopoliin yhdistämisestä:

- I. aikuisväestöön kohdistuva Rahapelikysely 2016 ja 2017, jonka päämäärä oli seurata pitkittäistutkimuksella muutoksen mahdollisia vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja rahapelaamisen markkinointiin liittyviin näkemyksiin ennen ja jälkeen peliyhteisöjen yhdistymisen.
- II. kvalitatiivinen fokusryhmätutkimus, jossa päämäärä oli tutkia, mitä suomalaiset ajattelevat rahapelijärjestelmästä ja rahapelipolitiikasta. Tämän tutkimuksen avulla pyrittiin tarkastelemaan rahapelijärjestelmää periaatteiden näkökulmasta.

Tämä raportti koskee toista tehtävää eli fokusryhmätutkimusta, jossa talvella 2017–2018 haastateltiin Uudellamaalla asuvia henkilöitä. Hankkeen nimilyhenne ja kutsumanimi on PubFunc, joka tulee englanninkielisestä nimestä ”The public image and function of gambling provision in Finland: Scrutinizing a policy system”.

Rahapelikysely- ja fokusryhmätutkimushankkeet keskittyvät temaattisesti eri asioihin, mutta samalla täydentävät toisiaan. Kyselytutkimuksen perusteella voidaan osoittaa, kuinka järjestelmämuutos vaikuttaa suomalaisten rahapelaamistapoihin. Sen sijaan laadullinen tutkimus tarjoaa yhteiskunnallisen kehyksen rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja ongelmapelaamiseen. Tämän tutkimuksen pyrkimyksenä on selvittää, millaisin perustein suomalaiset pitävät rahapelijärjestelmää sopivana ja oikeana, oikeutettuna. Nämä näkemykset toimivat rahapelijärjestelmän oikeuttamisen perustana.

Kansainvälisen vertailun perusteella Suomi lukeutuu niihin maihin, joilla on maailman korkeimmat rahapelitappiot asukasta kohden ja joissa suurin osa väestöstä pelaa rahapelejä (Sulkunen ym. 2018; Salonen & Raisamo 2015). Tutkimukset ovat myös osoittaneet, että rahapelien yksinoikeuteen perustuvalla sääntelyllä on vahva kannatus Suomessa (Salonen & Raisamo 2015; Marionneau 2015). Sen sijaan suomalaisten asenteet itse rahapelejä kohtaan ovat suhteellisen kielteisiä (Salonen ym. 2014).

Marionneau (2015) esittää, että suomalaisen rahapelijärjestelmän legitimitetistä suuri osa on muodostunut hyväntekeväisyyden, urheilun ja kulttuurin tukemisen kautta. Rahapelaaminen kesytettiin ja kesyyntyi osaksi suomalaista arkea, kun rahapelituottoja alettiin ohjata yleishyödylliseen tarkoitukseen (Matilainen 2017). Tämä poikkeaa selvästi mielikuvien kannalta Suomen alkoholimonopolista, jonka oikeutuksena pidetään selvästi kansanterveyttä ja jota on päinvastoin kritisoitu yksilönvapauden riistäjäksi (esim. Hellman & Katainen 2015). Tässä tutkimuksessa selvitetään, millä tavalla Suomen rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmä hahmotetaan ja millaisia ajatuksia eri sääntelymallit herättävät väestössä.

Suomen rahapelimonopoli on erittäin näkyvä (esim. Matilainen 2017). Näkyvyys ei johdu pelkästään Veikkauksen hyväntekeväisyyden mielikuvista vaan myös mainonnasta. Hellman (2017) on listannut neljä tutkimuksessa esiin tullutta näkökohtaa rahapelimainonnasta: sisällön, mainoksen vaikutuksen, haavoittuvat ryhmät sekä sääntelyn. Yksinoikeusjärjestelmän mainontaa on usein perusteltu sillä, että se kanavoi rahapelaamista monopolin vähemmän vaarallisiin peleihin ja pois sääntelyn ulkopuolisista, usein ulkomaisista yrityksistä (Binde 2014). Tämä herättää kysymyksen mainonnan vaikuttavuudesta: onnistuuko Veikkauksen mainonta kanavoimaan suomalaisten rahapelaamisen kotimaiselle tuottajalle? Miltä rahapelimonopolin mainonta tuntuu suomalaisista?

On mahdollista, että suomalaisten mielestä on tärkeää huomioida mainonnan haavoittuvat ryhmät, kuten ongelmapelaajat ja alaikäiset; toisaalta ongelmapelaajien on rahapelimainosten vuoksi hankalampaa vähentää pelaamistaan (Planzer & Wardle 2011). Väestökyselyjen perusteella suomalaiset ovat tyytyväisiä Suomen rahapelimainontaan (Salonen & Raisamo 2015). Tästä huolimatta ei ole olemassa aiempaa tutkimustietoa siitä, mitä tyytyväisyys rahapelaamisen mainontaan käytännössä tarkoittaa, eikä siitä, miten monopolifuusio vaikuttaa suomalaisten asenteisiin rahapelijärjestelmää kohtaan.

Sosiaali- ja terveysministeriö ja Veikkaus luottavat vahvasti rahapelaamisen hallinnan välineisiin rahapelihaittojen ehkäisyssä ja rahapelikuluttajansuojaan. Tutkimus on osoittanut, että rahapelaamisen hallintavälineet, kuten tappiorajojen asettaminen ja pelaajille lähetetyt muistutusviestit, voivat ehkäistä ongelmapelaamista (esim. Sulkunen ym. 2018), mutta niiden käyttö suomalaisessa pelaajakunnassa on jäänyt toistaiseksi vähäiseksi. Miksi pelaajat välttävät

käyttämästä hallinnan välineitä, ja miltä heistä tuntuisi, jos pelihallinnan välineiden käyttäminen muuttuisi vapaaehtoisesta pakolliseksi?

PubFunc-hankkeessa suomalaisia on ensimmäisen kerran pyydetty tutkimustilanteessa pohtimaan syvällisemmin rahapelijärjestelmän eri piirteitä ja logiikkoja ja miettimään yhdessä, miten ja millä perusteilla ne toimivat. Tämä tehtävä kytkeytyy kansainväliseen tutkimuskirjallisuuteen ja keskusteluun, jossa on hiljattain ruvettu painottamaan kvalitatiivisen tutkimuksen ja varsinkin fokusryhmäkeskustelujen hyödyllisyyttä, kun pyritään selvittämään, kuinka kestävä ja johdonmukainen jokin politiikka-alue tai sen muutokset ovat (esim. Stewart & Shamdasani 2014; Wang ym. 2018).

Laadulliset menetelmät ovat osoittautuneet erityisen arvokkaiksi, kun halutaan tutkia politiikkajärjestelmän legitimitetin mekanismeja (miten ihmiset ajattelevat tai kokevat, että jokin järjestelmä on hyvä tai huono). Esimerkiksi terveystieteiden tutkimuksessa laadulliset menetelmät ovat osoittautuneet kulttuurisensitiivisiksi (Levin-Zamir ym. 2016). Niiden avulla kyetään havaitsemaan erilaisia, joskus jopa ristiriitaisia perspektiivejä eri ryhmien sisällä (Pope 1995). Lisäksi niissä keskitytään siihen, millä perusteella kansalaiset tai intressiryhmät kokevat, että järjestelmä toimii.

Tähän asti suomalaista rahapelipolitiikkaa on tutkittu laadullisella menetelmällä esimerkiksi asiakirja-analyysin avulla. Jani Selin (2015) on tutkinut Suomen rahapelipolitiikkaa analysoimalla rahapelimonopoliin vuosiraportteja ja hallinnon asiakirjoja. Analyysi osoittaa, että valtion tiukemmilla määräyksillä on ollut vaikutusta rahapelimarkkinointiin. Rahapelimonopoliin itsesääntely on kuitenkin estänyt laajemman muutoksen, ja uusien pelien hyväksyminen sekä riippuvuuden riskinarviointi ovat jääneet rahapeliyhteisöjen asiantuntemuksen vuoksi käytännössä monopoliin käsiin. Poliittika-asiakirjojen ja mediatekstien vertailevan analyysin perusteella rahapeliyhteisöjen fuusion viestittiin olevan ulkopuolisten syiden vuoksi välttämätöntä ja samalla keskeisessä asemassa näytti olevan rahapelituottojen turvaaminen hyväntekeväisyydelle ja valtiolle rahapelihaittojen ehkäisyn sijasta (Selin ym. 2019).

Tässä tutkimuksessa laadulliset lähestymistavat mahdollistavat pääsyn perusteellisempaan tietoon siitä, mitä kansalaiset ajattelevat Suomen rahapelimonopolista, rahapelitoiminnan merkityksestä ja rahapelituottojen käyttämisestä. Toinen mielenkiintoinen näkökulma on se, miten nämä kaikki rahapelaamisen ja rahapelijärjestelmän mielikuvat vaihtelevat eri pelaajaryhmien välillä. Koski-Jännes ja muut kirjoittajat (2012) ovat tutkineet väestön riippuvuuksiin kohdistuvia asenteita. Tuttuushypoteesin mukaan tuttu rahapeli tai alkoholi tuntuu vähemmän vaarallisilta kuin esimerkiksi vahvat huumeet. Toisaalta huumausaineiden koettu vaarallisuus oli yhteydessä henkilön omiin kokemuksiin, mutta odotusten vastaisesti: vahvojen huumeiden käyttäjät suhtautuivat kriittisemmin huumausaineiden käyttöön eivätkä pitäneet heille tutumpia

huumausaineita vähemmän vaarallisina. Väestötutkimukset voivat mitata laajempien massojen vakioituja asenteita, mutta ne eivät selvennä, mitkä logiikan perustelut ja selitykset vaikuttavat ihmisten tapaan suhtautua järjestelmään ja sen poliittisiin vaihtoehtoihin. Tähän tarvitaan laadullisia tutkimusmenetelmiä, joiden avulla pystytään selvittämään, miten rahapelijärjestelmää oikeutetaan.

Tässä raportissa esitelty tutkimus vastaa poliittiseen tarpeeseen: parin viime vuoden aikana rahapelimonopolia ja sen käytäntöjä on kyseenalaistettu julkisessa keskustelussa (esim. Lehtinen 2017a; 2017b). Samalla uusi tutkimus osoittaa, että monopolifuusio oli poliittisena prosessina hyvin nopea ja sitä tarkasteltiin kriittisesti julkisessa keskustelussa vasta päätöksenteon jälkeen (Selin ym. 2019). Tästä syystä on myös tärkeää, että suomalaista rahapelijärjestelmää ja sen muutosta tutkitaan nimenomaan legitimitetin ja oikeuttamisen perspektiivistä.

Talvella 2017–2018 tehtiin yhteensä 19 ryhmähaastattelua, joihin osallistui 88 henkilöä. Tässä raportissa esitetään tuloksia näiden haastattelujen analyyseistä. Haastattelujen aikana osallistujat saivat pohtia vaihtoehtoisia järjestelmämalleja ja rahapelipolitiikan asetelmia. Näin ollen haastattelut käsittelivät suomalaisen rahapelipolitiikan suurimpia kysymyksiä, rahapelimonopolin legitimitettiä ja oikeuttamista.

Seuraavaksi esitellään ensin THL:n toteuttaman Rahapelikyselyn tausta ja päätulokset sekä kvalitatiivisen tutkimuksen aineisto, menetelmät ja tutkimuseettiset kysymykset, minkä jälkeen siirrytään tutkimuksen tuloksiin. Raportin loppuun on koottu tutkimuksen johtopäätökset sekä rahapelipoliittiset implikaatiot.

## **1.2. Rahapelikyselyn 2016 ja 2017 tausta ja päätulokset**

Uudistetun rahapelijärjestelmän tavoitteena on ehkäistä ja vähentää rahapelaamisen aiheuttamia taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja. Rahapelikysely tutkii rahapelijärjestelmän uudistuksen mahdollisia vaikutuksia rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja rahapelien markkinointia koskeviin mielipiteisiin ennen ja jälkeen peliyhteisöjen yhdistymisen. Kyselyn ensimmäinen aineisto kerättiin Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa vuoden 2017 alussa (Salonen ym. 2017a; Salonen ym. 2018). Siinä tarkasteltiin tilannetta vuoden 2016 aikana ennen järjestelmämuutosta. Väestötutkimukseen osallistui 7 186 henkilöä. Lisäksi Helsingissä toimivalta Peliklinikalta kerättiin samanaikaisesti rinnakkaisaineisto, johon vastasi 119 rahapeliongelman apua hakenutta asiakasta (Salonen ym. 2017b).

Rahapelikyselyn konkreettinen hyöty laadulliselle tutkimushankkeelle oli systemaattinen osallistujarekrytointi, joka tehtiin kyselytutkimuksen osallistujien välityksellä (ks. luku 1.3). Otannan logiikka perustui siihen, miten kyselyyn osallistuneet olivat vastanneet rahapelaamista tarkasteleviin kysymyksiin. Logiikkaa avataan enemmän luvussa 1.3, mutta tässä vaiheessa on kuitenkin olennaista tuoda esiin muutamia kyselytutkimuksen kautta osoitettuja tärkeitä tutkimustuloksia.

Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa asuvista väestökyselyn vastaajista 83 prosenttia oli pelannut rahapelejä vuonna 2016 (naiset 79 %, miehet 87 %) (Salonen ym. 2017a). Eniten pelatut rahapelityypit olivat kotimaiset viikoittaiset lottopelit (72 %), arpapelit (50 %) ja rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla (32 %). Miehet pelasivat kaikkia rahapelityyppejä paitsi Veikkauksen arpapelejä enemmän kuin naiset. Noin kolmannes vastaajista pelasi viikoittain: miesten tyypillisin pelaamistiheys oli kerran viikossa ja naisten harvemmin kuin kuukausittain. Päivittäin tai useita kertoja viikossa pelaavilla rahapeliriippuvuus, ongelmapelaaminen ja riskipelaaminen olivat muita vastaajia yleisempiä.

Runsas kymmenesosa väestökyselyn vastaajista (14 %) oli pelannut ainoastaan internetissä, ja lisäksi joka neljäs (25 %) oli pelannut sekä netissä että niin sanotusti kivijalassa. Kivijalkapeleillä viitataan rahapelitarjontaan muualla kuin internetissä, esimerkiksi peliyhteisöjen pelipisteissä (kasinolla, pelisaleissa jne.) sekä pelien jälleenmyyjien tiloissa (kioskeissa, ruokakaupoissa, ravintoloissa jne.) tarjottaviin peleihin. Pelaamiseen sekä netissä että kivijalassa liittyi enemmän rahapelihaittoja kuin jommassakummassa pelaamiseen yksinään.

Yli puolet pelaajista pelasi voittaakseen rahaa, ja lähes kolmannes pelasi jännityksen, ajanvietteen tai hauskuuden takia. Kyselyyn vastanneet pelaajat käyttivät rahapeleihin keskimäärin 10,52 euroa viikossa. Neljäsosa vastaajista pelasi kuusi euroa tai enemmän viikoittain. Miesten viikoittainen rahapelikulutus oli suurempaa kuin naisten. Niillä vastaajilla, jotka pelasivat rahapelejä kuudella eurolla tai sitä isommilla viikoittaisilla summilla, ongelmapelaaminen ja riskitason rahapelaaminen olivat melko yleisiä, ja vastaavasti 11 euroa viikossa tai sitä enemmän pelanneilla rahapeliriippuvuus oli yleisempää.

Väestökyselyn vastaajista 11 prosenttia oli kokenut vähintään yhden rahapelihaitan ja viisi prosenttia oli kokenut vähintään kaksi haittaa vuonna 2016. Miehillä oli ollut naisia enemmän rahapelihaittoja. Haitoista tyypillisimpiä olivat erilaiset taloudelliset (8 %) ja tunnetason (6 %) haitat. Lisäksi 13 prosentilla väestökyselyn vastaajista oli lähipiirissään henkilö, joka vastaajan mielestä pelasi liikaa rahapelejä vuonna 2016 (naiset 14 %, miehet 12 %).

Kotimaiset yksinoikeudella toimivat peliyhteisöt tarjoavat erilaisia keinoja ja välineitä pelaamisen hallinnan tueksi. Pelaajista 71 prosenttia oli tietoinen vähintään yhdestä rahapelaamisen hallinnan välineestä, mutta vain noin kolmannes pelaajista oli käyttänyt niitä vuonna 2016. Osa mainituista keinoista on käytössä viranomaisten vaatimuksesta, kuten luottokortilla pelaamisen kieltä. Näin ollen rahapelaamisen hallinnan välineet ovat osin viranomaisten vaatimia rajoituksia ja osin peliyhteisöjen tarjoamia lisämahdollisuuksia pelaamisen hallintaan.

Väestökyselyn vastaajien mielestä suomalaisen rahapelijärjestelmän tärkeimpiä tavoitteita olivat taloudellisen tuen myöntäminen suomalaiselle tieteelle, taiteelle,

liikunnalle, urheilulle, sosiaali- ja terveydenhuollon järjestöille sekä hevosurheilulle ja -kasvatukselle (47 %), rahapeliottojen turvaaminen valtiolle (15 %) ja rahapelitarjonnan pitäminen suomalaisten käsissä (13 %). Tämä tutkimustulos heijastelee sitä, että kansalaisten mielikuvissa rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmän keskeisin tehtävä ei ole arpajaislain mukainen haittojen ehkäisy, vaan rahapeliottojen ohjaaminen yhteiseen hyvään.

Enemmistö väestökyselyn vastaajista (59 %) oli tyytyväisiä kotimaisten peliyhteisöjen mainontaan vuonna 2016, mutta lähes viidennes koki mainonnan liian runsaaksi (Salonen ym. 2017a). Mainontaa liian runsaana pitäneiden miesten osuus oli suurempi kuin vastaava naisten osuus. Enemmistö väestökyselyn vastaajista (60 %) koki myös, että mainonnalla ei ollut heidän pelaamiseensa mitään vaikutusta. Toisaalta rahapeliongelmaan apua hakeneista Peliklinikan asiakkaista valtaosa (68 %) piti mainontaa liian runsaana, ja noin puolet (49 %) koki kotimaisen rahapelimainonnan lisänneen heidän pelaamistaan (Salonen ym. 2017b).

### 1.3. Aineisto ja otannan periaatteet

Tutkimuksen aineiston ja haastateltavien valinta perustui kahteen seikkaan:

- 1) Rahapelikyselyssä vastaajilta tiedusteltiin, sopiiko heille, että THL:n valtuuttama tutkija ottaa uudelleen yhteyttä täydentääkseen kyselyä vuosien 2017 ja 2018 aikana. Tutkimushaastatteluihin rekrytoitiin henkilöitä, jotka olivat vastanneet kyselyyn, antaneet sen yhteydessä suostumuksensa jatkotutkimukseen sekä ilmoittaneet yhteystietonsa. Väestökyselyn 7 186 vastaajasta 3 183 (44 %) antoi suostumuksensa yhteydenottoon.
- 2) Haastatteluryhmät muodostettiin kyselyyn vastanneiden pelaamistaustan perusteella. Taulukko 1 avaa yksityiskohtaisemmin otantaa (ks s. 24). Rekrytoinnissa otettiin huomioon tutkimuksen tavoite eli äänen antaminen ryhmähaastatteluissa mahdollisimman monille, rahapelaamistaustaltaan erilaisille ihmisille. Haastatteluryhmien muodostamista muun muassa pelaamisaktiivisuuden mukaan perustellaan sillä, että tutkimuksessa voitaisiin myös tarkastella, eroavatko käsitykset ja mielikuvat Suomen rahapelijärjestelmästä eri pelaajaryhmien välillä. Näistä Uudellamaalla (U) asuvista kyselyyn vastanneista valittiin henkilöt, joita lähestyttiin kutsukirjeellä (ks. alaluku 1.3 sekä Liite 2).

Haastateltavien rekrytointia varten muodostettiin kuusi eri pelityyppiryhmää: (U1) ei pelaavat, (U2) ei pelaavat, joiden läheisellä rahapeliongelmaa, (U3) satunnaispelaajat, (U4) paljon pelaavat, (U5) nettipelaajat sekä (U6) kasinopelaajat. Koska U2-ryhmästä muodostui liian pieni, sen ryhmähaastattelut jäivät lopulta toteutumatta. Seuraavaksi pelityyppiryhmät esitellään yksityiskohtaisemmin.

### *Ei rahapelejä pelaavat henkilöt (U1)*

Ensimmäinen ryhmä (U1) koostuu henkilöistä, jotka eivät pelaa ja joiden läheisillä ei ole rahapeliongelmiä. Aiempien tutkimusten mukaan Suomessa väestön enemmistö (noin 80 %) on pelannut vähintään yhtä rahapeliä 12:n viime kuukauden aikana (Salonen & Raisamo 2015) – ei-pelaajat edustavat siis poikkeuksellista väestöryhmää. Tutkimuksessa pidettiin tärkeänä, että haastatteluissa on myös ei pelaavia ihmisiä, sillä he voivat ilmaista mielenkiintoisia näkemyksiä rahapelipolitiikasta.

### *Satunnaispelaajat (U3)*

Kolmas ryhmä (U3) koostuu satunnaispelaajista, jotka käyttivät viikossa korkeintaan viisi euroa rahapelaamiseen. Viiden euron summa on noin puolet keskimääräisestä rahapelikulutuksesta viikossa (11,30 €), ja se on lähes sama kuin kerran kuukaudessa pelanneiden keskimääräinen viikkokulutus (4,71 €) (Salonen & Raisamo 2015). Kun voitiin olettaa, että vastaajat mainitsevat kyselyissä tasalukuja, kriteeriksi päädyttiin valitsemaan viiden euron summa.

### *Kokeneet pelaajat (U4)*

Tässä tutkimuksessa käytetään nimitystä kokeneet pelaajat henkilöistä, jotka käyttivät rahapelaamiseen viikossa 20 euroa tai enemmän (ryhmä U4). Summa on noin kaksinkertainen väestön keskimääräiseen viikoittaiseen rahapelikulutukseen nähden (11,30 €). Satunnaispelaajien rinnalla kokeneet pelaajat edustavat isoa ryhmää suomalaisista pelaajista.

### *Nettipelaajat (U5)*

Tämän tutkimuksen nettipelaajat (U5) ovat kyselytutkimuksessa vastanneet, että he ovat pelanneet rahapelejä ainoastaan netissä vuoden 2016 aikana. Nettipelaamisen suosio on kasvanut viime vuosina (esim. Sulkunen ym. 2018). Sen lisäksi nettirahapelien järjestäminen ja sääntely lienevät yksi suurimmista haasteista valtion rahapelimonopolille. Näistä syistä pelkästään netissä pelanneiden mielipiteet ovat mielenkiintoisia lainvalmistelun näkökulmasta.

### *Kasinopelaajat (U6)*

Viimeinen ryhmä (U6) koostuu kasinopelaajista. Alkuperäisenä tavoitteena oli haastatella henkilöitä, jotka pelaavat usein Helsingin kasinolla. Kasinot ovat erityisiä pelipaikkoja, ja kasinopelaamiseen liittyy myös vahvoja kulttuurisia mielikuvia (Thompson 2010; Finlay ym. 2010). Kävi kuitenkin ilmi, että Rahapelikyselyssä 2016 vain harva (niistä, jotka antoivat luvan ottaa yhteyttä) kävi Helsingin kasinolla säännöllisesti. Sen vuoksi alkuperäisistä kriteereistä joustettiin ja kasinopelaajiksi kutsutaan niitä, jotka kävivät pelaamassa kasinopelejä kasinolla ainakin kerran kuukaudessa (ryhmä U6).

**Taulukko 1. Rekryointilogiikka ja ryhmien kokoonpano**

RYHMÄ	Kriteerit: 2016 Rahapelikyselyn vastaukset*	Täyttivät kriteerit ja suostuivat yhteydenottoon	Osallistujia	Ryhmiä
Ei rahapelejä pelaavat henkilöt (U1)	ei pelaa lainkaan ja läheisillä ei ole rahapeliongelmaa	54	4	2
Ei rahapelejä pelaavat henkilöt ja läheisillä rahapeliongelmaa (U2)	ei pelaa lainkaan ja läheisillä on rahapeliongelmaa	6	-	-
Satunnaispelaajat (U3)	pelaa ≤ 5€/viikko	1342	51	9
Kokeneet pelaajat (U4)	pelaa ≥ 20€/viikko	212	16	4
Nettipelaajat (U5)	pelaa vain netissä	286	15	3
Kasinopelaajat (U6)	pelaa ≥ 1 kerran/kk kasinolla	16	2	1
<b>YHTEENSÄ</b>		<b>1704</b>	<b>88</b>	<b>19</b>

\*Seuraavat kyselykysymykset toimivat kriteereinä:

B2. Oletko koskaan elämäsi aikana pelannut jotain rahapeliä?

D1a. Oliko elämässäsi vuoden 2016 aikana henkilöä, joka mielestäsi pelasi liikaa rahapelejä?

B9. Ajattele vuotta 2016. Arvioi, kuinka paljon käytit rahaa (euroa) rahapeleihin. (Arviointi annettiin rahamääräestimaationa yhden viikon tai yhden kuukauden tai koko vuoden aikana.)

B12. Pelasitko rahapelejä internetissä vuoden 2016 aikana?

B1. Ajattele vuotta 2016. Kuinka usein pelasit seuraavia rahapelejä?

Kyselylomake löytyy kokonaisuudessaan Rahapelikysely 2016 -raportista (Salonen ym. 2017a, 131-144).

Niihin henkilöihin, jotka olivat antaneet Rahapelikysely 2016 -tutkimuksessa suostumuksensa jatkotutkimukseen sekä ilmoittaneet yhteystietonsa, otettiin yhteyttä. Vastanneille lähetettiin sähköpostitse haastattelukutsu (ks. Liite 2: Haastattelun kutsukirje), jossa muistutettiin, että he ovat osallistuneet Rahapelikysely 2016 -tutkimushankkeeseen ja antaneet luvan yhteydenottoon. Haastattelukutsussa kerrottiin tutkimushankkeen perustiedot ja kysyttiin kiinnostuksesta osallistua ryhmähaastatteluun. Sähköposti sisälsi linkin ilmoittautumislomakkeeseen, jonka kautta haastateltavat pystyivät valitsemaan sopivan ajankohdan haastattelulle. Osallistujat saivat 20 euron arvoisen lahjakortin S-, K- tai Stockmann-ketjujen liikkeisiin hyvitykseksi haastatteluun osallistumisesta.

Sähköisen yhteydenoton lisäksi osalle isompien ryhmien edustajista (U3 ja U4) soitettiin ja lopulta myös niiden ryhmien edustajille, joista oli vaikea saada muodostettua haastatteluryhmiä.



Haastatteluihin ilmoittautuneista paikalle tuli 88 ihmistä. Taulukko 1 esittelee haastattelujen ryhmämäärät sekä osallistujamäärät (ks. s. 24).

#### **1.4. Ryhmähaastattelurunko**

Ryhmähaastattelut ovat hyödyllisiä silloin, kun halutaan tietoa siitä, miten ihmiset pohtivat asioita, miten he ilmaisevat näkemyksiään vuorovaikutuksessa ja miten he kontekstualisoivat eri mielipiteitä. Yksilöhaastatteluihin verrattuna ryhmähaastattelutilanne sitoo osallistujat vahvemmin emotionaalisesti ja rohkaisee jyrkempiin kannanottoihin. Ryhmän vuorovaikutuksen ansiosta voidaan myös muodostaa uusia näkökulmia, mielipiteitä ja mielikuvia. (Esim. Bauer & Gaskell 2000.)

Aikaisemmissa tutkimuksissaan hankkeen tutkijat ovat käyttäneet niin kutsuttua RAGI-menetelmää (Sulkunen & Egerer 2009), jossa tarkastellaan mielikuvien toimivuutta sosiaalisen elämän käsikirjoituksena ja tutkitaan, miten ne auttavat ymmärtämään uusia tilanteita (esim. Boulding 1956; Sulkunen 2007; Egerer 2014). Haastatteluissa esitettyjen virikkeiden (kuten tekstien, kuvien ja mainosvideoiden) tarkoituksena on saada osallistujat tulkitsemaan niitä ja stimuloida tutkittavaan aiheeseen liittyviä mielikuvia. Tässä tutkimuksessa käytettiin tähän tarkoitukseen kahta Veikkauksen mainosta. Tutkimukseen sopivia mainoksia etsittiin YouTube-sivustolta ja keskusteltiin sopivista vaihtoehdoista tutkimuksen päämäärän kannalta. Vaihtoehdot esiteltiin projektin ulkopuolisille kollegoille kommentoitavaksi. Haastatteluiden virikkeiksi päädyttiin lopulta valitsemaan Veikkauksen lottomainos ja uutta yhdistynyttä Veikkauksen monopolia ja sen rahapeliuottokohteita käsittelevä mainos.

Haastattelurunkoa kehitettiin ja testattiin pilottihaastatteluissa. Lopullisen haastattelurungon osat ja tehtävät on listattu kuvassa 1 (ks. s. 26).

Tutkimuksen haastattelurunko muodostui kuudesta teemaosiesta, jotka sisälsivät yhteensä seitsemän keskustelutehtävää. Aluksi tutkittaville näytettiin kaksi rahapeleihin sekä rahapelimonopoliin liittyvää mainosta, minkä jälkeen haastateltavat keskustelivat siitä, millaisia ajatuksia nämä herättävät. Seuraavaksi osallistujia pyydettiin pohtimaan ryhmässä viiden tehtävän kautta, millainen olisi ihanteellinen rahapelijärjestelmä Suomessa (ks. Liite 5 Haastattelurunko). Haastatteluryhmissä tehtävänä oli muun muassa kehitellä hypoteettisia ratkaisuja rahapelaamisen järjestämiseen, minkä yhteydessä esiteltiin erilaisia vaihtoehtoja. Haastateltavia kannustettiin pohtimaan tarjolla olevia rahapelivaihtoehtoja ja niiden sääntelyä. Ryhmähaastatteluissa muun muassa kysyttiin, kuka on vastuussa kuluttajansuojasta ja mitkä toimenpiteet haastateltavat ajattelevat sopivimmiksi ja eettisiksi.

## Kuva 1 Haastattelurungon rakenne (kokonaisena liitteessä 5)

**1. Teema: Mainonta** (n. 10 + 10 min. keskustelua)

Ryhmälle esitettiin kaksi mainosta:

- i. Mainos ”Unelmointi on jo puoli voittoa” (v. 2015)
- ii. Mainos ”Uusi Veikkaus” (v. 2017)

**2. Teema: Rahapelaamisen saatavuus** (n. 15 min)

Osallistujat pohtivat kunkin rahapelin kannalta, missä, milloin ja kuka saa tai ei saa pelata kyseistä peliä.

**3. Teema: Rahapelien operaattori** (n. 15 min)

Osallistujat keskustelevat, kenen pitäisi olla rahapelipalveluiden tuottaja Suomessa. Osallistujien täytyy perustella, miksi heidän valitsemansa tuottaja olisi heidän mielestään paras vaihtoehto.

**4. Teema: Rahapelaamisen hallinta, ongelmien ehkäisy** (n. 10 min)

Osallistujat pääsevät tarkastelemaan Veikkauksen etuasiakasesitettä, joka käsittelee mm. vastuullista rahapelaamista. Osallistujat saavat tutustua materiaaliin ja pohtia sen vaikuttavuutta.

**5. Teema: Rahapeliteottojen jakaminen** (n. 15 min)

Osallistujat pohtivat kahden esimerkkitapauksen kannalta rahapeliteottojen jakamisen hyviä ja huonoja puolia.

**6. Teema: Rahapeliteottojen vastaanottajat** (n. 15 min)

Osallistujat pohtivat listan avulla yhdessä, mihin tarkoitukseen rahapeliteuotot pitäisi heidän mielestään ohjata.

Ryhmähaastattelut suoritettiin Helsingin yliopiston tiloissa. Haastateltaville annettiin haastattelun alussa tiedotelomake, suostumuslomake allekirjoitettavaksi sekä taustatietolomake, jossa kerrottiin perustietoja rahapelaamisen yleisyydestä ja siihen käytetystä rahasta, rahapeliteutoista, suomalaisesta yksinoikeusjärjestelmästä sekä esimerkkinä Tanskassa käytössä olevasta lisenssijärjestelmästä (ks. Liite 4). Taustatietojen antaminen oli havaittu pilottihaastattelun aikana tärkeäksi, koska osallistujat eivät välttämättä olleet perehtyneet Suomen rahapelijärjestelmään.

Haastattelijoina toimivat suurimmassa osassa haastatteluja tutkijat Michael Egerer tai Anna Alanko. Haastateltaville korostettiin, että painopiste on heidän välisessään keskustelussa eikä tutkijoiden ole tarkoitus osallistua siihen aktiivisesti. Haastattelijat toimivat haastattelutilanteissa ennemminkin keskustelujen vetäjinä (Watts & Ebbutt 1987, 27), jotka ohjeistivat osallistujia tehtävissä ja esittivät tarvittaessa lisäkysymyksiä. Luontevan ja avoimen vuorovaikutuksen ilmapiiri syntyi usein nopeasti tarjoilun ja suostumuslomakkeiden täyttämisen aikana. Välillä haastateltavat saattoivat kysyä tutkijoilta käynnissä olevaan haastattelukeskusteluun liittyviä taustatietoja. Suurimmassa osassa haastatteluja tunnelma oli puhelias ja leikkisä. Ryhmäkoosta riippuen haastattelut kestivät noin 60–120 minuuttia. Litteroitu materiaali koostuu kokonaisuudessaan noin 520 sivusta.

## 1.5. Haastattelujen analyysi

Ensimmäiseksi litteroidut haastattelut luettiin huolellisesti läpi lukuisia kertoja etsien toistuvia merkityksiä ja loogisia temaattisia kokonaisuuksia (teema-analyysimenetelmästä ks. esim. Guest ym. 2012). Lisäksi paikannettiin aiheet, jotka nousivat haastatteluissa esiin melko harvoin mutta jotka kuitenkin herättivät vilkkaita keskusteluja tai yllättäviä näkemyksiä.

Lukemisen aikana tehtyjen havaintojen perusteella muodostettiin analyysin pääteemat, jotka noudattavat haastattelun runkoa (ks. luvut 2–6; vrt. Liite 5). Tämän jälkeen ryhmähaastattelujen aihekohtaista analyysia jatkettiin pitkälle kehitetyllä puolueettomalla analyysillä (esim. Egerer 2014).

Tässä raportissa analyysiosio on rakennettu muodostamalla kokonaiskatsaus, joka esittelee haastattelurunkoon perustuvat viisi pääteemaa. Nämä teemat ovat *1) näkemykset rahapelien saatavuudesta, 2) eri rahapelijärjestelmien hyvät ja huonot puolet, 3) näkemykset rahapelimainonnasta, (4) etuasiakasohjelma ja rahapelaamisen hallinnan välineet sekä 5) rahapelituottojen käyttö ja edunsaajat*. Tämä rajausta antaa meille mahdollisuuden tehdä suoraviivaisia suosituksia ja pitää tulokset tiiviinä ilman perusteellisia taustalukuja tai selityksiä.

## 1.6. Rajoitukset

Rekrytointi perustui osallistujien Rahapelikyselyn vastauksiin. Näin ollen ei ole täyttä varmuutta siitä, että kaikki tutkimukseen osallistuneet täyttivät tutkimushankkeen etukäteen päättämät otantakriteerit. Tästä havainnollistavana esimerkkinä voidaan muun muassa pitää sitä, että ainoastaan netissä pelanneiden (U5) keskusteluissa kävi ilmi, että osa haastateltavista oli pelannut rahapelejä muuallakin kuin netissä. Toisaalta Rahapelikyselyssä kysyttiin ainoastaan vuoden 2016 pelaamisesta, joten haastateltavat saattoivat puhua myös muista vuosista.

Haastatteluryhmien ryhmäkoot vaihtelivat, ja muutamat ryhmistä olivat melko pieniä. Tämä koskee erityisesti ei-pelaajien (U1) ja kasinopelaajien (U6) ryhmiä. Ryhmien koot on otettu huomioon haastatteluiden analyysissa ja tulkinnessa.

Lisenssijärjestelmää koskevan keskustelun tulkinnessa (ks. alaluku 3.2) tulee huomioida, että haastateltaville tarjottiin lisenssijärjestelmää koskevaa taustatietoa. Vaikka taustatieto on mahdollisesti vaikuttanut siihen, kuinka paljon painoarvoa lisenssijärjestelmälle on annettu tai kuinka myönteisesti siihen suhtauduttiin, pidettiin sen jakamista haastateltaville kuitenkin tarpeellisena. Pilottihaastatteluiden aikana osallistujat nimittäin kysyivät jatkuvasti rahapelien ja Suomen tilanteen perustietoja. Pilottihaastattelun osallistujat olivat myös epävarmoja muutamien haastattelurungossa käytettyjen käsitteiden merkityksestä.

Keskusteluvirikkeiden tarkoitus oli herättää haastateltavien kiinnostus aiheeseen sekä selvittää heidän mielikuviaan ja näkemyksiään rahapelijärjestelmästä. Keskusteluvirikkeet edesauttoivat ryhmien sisäistä vuorovaikutusta ja yhteistyötä varsinkin, kun tehtävissä pyrittiin muodostamaan yhteisymmärrys ryhmän sisällä. On mahdollista, että haastatteluissa käytettyjen virikkeiden takia haastateltavat rohkaistuivat ilmaisemaan kriittisempiä mielipiteitä kuin esimerkiksi Rahapelikyselyssä. Onkin hyvä huomioida, että ryhmähaastattelujen kaltaisissa keskusteluissa osallistujat saattavat ilmaista ideaaleja, joita he eivät välttämättä itse noudata tai tue omalla toiminnallaan, esimerkiksi äänestämistilanteessa (esim. Boulton & Kitzinger 1994; Crossley 2003). Haastattelutapahtuman luonteen vaikutus kriittisyyden määrään on otettu huomioon analyysissä sekä tulkinassa. Toisaalta tutkimuksen keskeisenä tavoitteena oli perusteellinen keskustelu rahapelijärjestelmästä, periaatteellisella tasolla. Tutkimuksessa haluttiin selvittää suomalaisten mielikuvia ja näkemyksiä yksityiskohtaisemmin kuin on mahdollista kyselyvastausten perusteella. Tämä on erityisen tärkeä tutkimustehtävä myös lainsäädännön ja politiikanteon näkökulmasta tarkasteltuna.

### **1.7. Tutkimuseettiset näkökohdat**

Tutkimushankkeelle haettiin eettinen ennakoarvio Helsingin yliopistolta. Lisäksi tutkimuksen toteuttamiselle saatiin lupa Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen tutkimusprofessorilta Pekka Hakkaraiselta, ja THL:n järjestelmään laadittiin rekisteriseloste. Rahapelikyselyyn (ks. kohta 1.2) vastanneista valittiin ne, jotka olivat antaneet tutkijoille luvan ottaa yhteyttä.

Ihmistieteissä keskeisimmät eettiset periaatteet ovat tutkittavan itsemääräämisoikeuden kunnioittaminen, vahingoittamisen välttäminen sekä yksityisyys ja tietosuojat. Tutkimuksessa pyrkimyksenä oli suunnitella aineistonkeruu, tutkimuksen toteutustapa, tutkittavien informointi sekä aineiston käsittely ja säilyttäminen siten, että ne minimoivat mahdollisuudet siihen, että tutkittaville koituisi vahinkoa.

Helsingin yliopiston ihmistieteiden ennakoarviotoimikunnan lausuntopyyntöä perusteltiin sillä, että Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohjeiden mukaisesti lausuntoa on pyydettävä silloin, kun aineiston keruu voi sisältää ”riskin aiheuttaa tutkittaville normaalin arkielämän rajat ylittävää pitkäaikaista henkistä haittaa (trauma, masennus, unettomuus)” (TENK 2018).

Tutkimukseen osallistuville mahdollisesti koituvan haitan riski liittyi täten siihen, että aineistonkeruussa keskusteltiin rahapeleistä ja esillä oli yllykkeitä (mainoksia). Haastattelukutsukirjeessä tutkittavia informoitiin siitä, että ryhmähaastatteluissa tullaan esittämään tällaista materiaalia ja että kaikissa haastatteluissa rahapelaaminen on esillä.

Ryhmähaastattelussa virikkeenä esitetyt mainokset ovat olleet esillä suomalaisilla televisiokanavilla sekä elokuvateattereissa. Tutkimuksen todennäköinen haitta ei siis ylittänyt sitä, että katsoja kohtaisi samat mainokset televisiota tai elokuvia katsellessaan. Lisäksi tutkimuksessa tätä haittaa voitiin hieman hallita kertomalla ylykkeitä esiin tuomisesta etukäteen, jolloin osallistujille annettiin mahdollisuus jäädä pois haastattelusta ja/tai keskeyttää tutkimukseen osallistuminen. Kukaan haastatteluun saapuneista ei keskeyttänyt haastattelua.

Haastattelujen yhteydessä pyrittiin eettisistä syistä olemaan korostamatta rekrytointi- ja ryhmien muodostamislogiikkaa. Ryhmien muodostamisen perusteiden kertominen haastateltaville olisi voinut luoda heille ennako-oletuksia muista haastateltavista tai itse haastattelutilanteesta. Tällä tavoin haluttiin turvata haastateltavien arkaluontoista tietoa ja minimoida riski siihen, että haastateltavat olisivat kokeneet olonsa epämiellyttäväksi haastattelutilanteessa.

Tutkittaville annettava tiedote sekä suostumuslomake (ks. Liite 3) valmisteltiin ennakoarvio-ohjeiden mukaan. Ne sisälsivät tarkat tiedot tutkittavien mahdollisuudesta keskeyttää tutkimus sekä tutkimusaineiston anonymisoinnista ja jatkokäytöstä.

Kaikissa haastatteluissa oli näkyvillä peliongelmiin erikoistuneen auttavan puhelimen Peluurin esitteitä. Kukaan haastatteluun osallistuneista ei tuonut esille, että haastattelu olisi aiheuttanut ahdistusta tai muita kielteisiä tunteita.

Tutkittavien allekirjoittamat suostumuslomakkeet säilytettiin lukitussa kaapissa. Aineistoista poistettiin kaikki tunnistetiedot litteroinnin yhteydessä, eikä aineistoa käsitelty missään vaiheessa tunnistetietojen kanssa. Hankkeen ulkopuolisilla tahoilla ei ole mahdollisuutta käyttää aineistoa. Haastattelun luottamuksellisuus turvattiin niin, että kaikki haastattelujen äänitallenteita käsittelevät tutkijat ja tutkimusapulaiset allekirjoittivat vaitiolositoumuksen.

## **2. NÄKEMYKSET RAHAPELIEN SAATAVUUDESTA**

Rahapelien saatavuus on yksi rahapeleihin osallistumisen ja peliongelmiin avaintekijä (Sulkunen ym. 2018). Vaikka tarkasta mekanismista ei ole vielä yhteisymmärrystä tutkijoiden kesken, on lukuisia todisteita siitä, että rahapelien saatavuus vaikuttaa sekä rahapelaamisen määrään että ongelmapelaamiseen (esim. Welte ym. 2015; Jacques & Ladouceur 2006; Westfelt 2006; Volberg & Abbott 2005). Lisäksi on tutkimustietoa siitä, että pelien saatavuuden vähentäminen voi vähentää ongelmapelaamista (Rossow & Hansen 2016; Bridwell & Quinn 2002). Toisaalta kontrolloituja tutkimuksia tilanteista, joissa pelien saatavuutta olisi huomattavasti supistettu, on tähän asti tehty erittäin vähän.

Suomessa rahapelejä on laajasti saatavilla. Erityisesti rahapeliautomaattien hajasijoitusmalli eli rahapeliautomaattien tarjoaminen arkisissa julkisissa tiloissa, kuten kaupoissa, huoltoasemilla ja anniskeluravintoloissa, erottaa Suomen selvästi monista muista Euroopan maista (esim. Mayer ym. 2009; Egerer ym. 2018a). Aiemmat tutkimukset kuitenkin viittaavat siihen, että rahapeliautomaatit, jotka on sijoitettu rahapelaamiselle tarkoitettujen paikkojen (kuten kasinojen ja rahapelihallien) ulkopuolelle, lisäävät ongelmapelaamista (esim. Young ym. 2012; Posey 1998). Peluurin vuosiraportti 2017 kertoo esimerkiksi, että vuosina 2016 ja 2017 raha-automaattipelit olivat yleisin syy sille, miksi rahapelaajat ottivat yhteyttä Peluurin auttavaan puhelimeen (Silvennoinen, Sjöholm & Vuorento 2018, 16). Tutkimuksen mukaan rahapeliautomaatteja on sijoitettu Suomessa tiheimmin sosioekonomisesti huono-osaisimmille alueille (esim. Selin ym. 2018a).

Lotto, Keno ja arpajaispelit ovat käytännössä saatavilla kaikkialla Suomessa, ja niitä myydään esimerkiksi kioskeilla ja tavallisissa ruokakaupoissa. Loton ja muiden vastaavanlaisten pelien saatavuus Suomessa ei poikkea merkittävästi muiden Euroopan maiden saatavuudesta (esim. Mayer ym. 2009). Myös vedonlyöntipelit (urheilu ja totopeli) ovat laajasti saatavilla, kun monet kioskit Suomessa tarjoavat näitä pelejä. Sen sijaan kasinopeleillä on (monopolin nettikasinoa lukuun ottamatta) suhteellisen pieni saatavuus Suomessa: ainoa Suomen kasino sijaitsee Helsingissä – Suomen toista kasinoa ollaan rakentamassa Tampereelle. Lisäksi kasinopelejä on saatavilla joissakin baareissa ja yökerhoissa sekä suhteellisen uusilla Feel Vegas Clubeilla. Kaikkia eri pelimuodon rahapelejä (myös automaattipelejä) voi pelata Veikkauksen omilla nettisivuilla. Noin yhdeksän prosenttia nettipelaamisesta tapahtuu kuitenkin ulkomaisten rahapeliyhtiöiden (ja ahvenanmaalaisen rahapelimonopoli PAF:n) sivuilla (Järvinen-Tassopoulos 2018).

Rahapelaamisen saatavuutta koskevassa haastatteluosiossa haastatteluryhmän tehtävänä oli valita vapaasti rahapelilajilistasta kaksi eri lajia ja pohtia niiden

pohjalta, missä, milloin ja kuka saisi pelata kyseistä peliä (ks. Liite 5). Haastattelutilanteessa ei ollut tarpeeksi aikaa keskustella kaikista rahapelilajeista. Myös kahden pelilajin valinta sinänsä kertoi jotakin siitä, mitkä eri pelilajit herättävät ajatuksia rahapelien saatavuuskusymyksistä.

## 2.1. Rahapeliautomaatit

Rahapeliautomaatit oli yleisin valinta: Niiden saatavuudesta keskusteltiin kaikissa paitsi yhdessä ryhmässä.

Rahapeliautomaattien **hajasijoittamiseen** suhtauduttiin kriittisesti, ja yleisesti ajateltiin, että automaattien hajasijoitus etenkin ruokakauppojen yhteydessä lisää ongelmapelaamista. Rahapeliautomaattien koukuttavuus ja houkuttelevuus vaikuttivat aiheuttavan erityisen paljon huolta. Peliautomaatit nähtiin jopa tarkoituksellisenä yllyttämisenä rahapelaamiseen, ja pelien väri- ja äänimaailman ajateltiin houkuttelevan pelaamiseen kaikkia, myös lapsia.

Keskustelutilanne vaikutti toimivan kimmokkeena siihen, että haastateltavat alkoivat pohtia syitä peliautomaattien hajasijoittelulle. Muutamissa ryhmissä keskusteltiin siitä, miten suuri osa rahapelituotoista tulee juuri peliautomaateista ja henkilöiltä, joilla on pelaamisen kanssa ongelmia. Haastateltavat olivat tietoisia rahapeliautomaatteja pitävien liikkeiden provisioista. Keskusteluissa myös pääteltiin peliautomaattien lisääntymisen perusteella, että kaupat hyötyvät taloudellisesti peliautomaateista.

Haastatteluissa tuotiin myös esiin, että peliautomaatit ovat huomattavasti enemmän esillä kuin esimerkiksi alkoholi- tai tupakkatuotteet. Suomen automaattitilannetta verrattiin myös ulkomaihin; haastateltavat huomauttivat, että monissa muissa maissa ei ole läheskään niin paljon automaatteja tai ne on kokonaan keskitetty pelisaleihin. Saatavuustilanteen toivottiin muuttuvan lähemmäs esimerkiksi muiden Pohjoismaiden ja Ranskan suuntaa, joissa saatavuutta on rajoitettu tiukemmin.

*M: Nyt vasta avautu enemmän silmät tälle, just kun oli puhetta, miten ulkomailla tää on järjestetty. Et Suomihan on tosi vapaa, et tääl on kaupoissa [automaatteja] oikeestaan joka paikassa. Et ulkomailla on semmosia pikkusen likasen näkösiä kasinoita, minne sun pitää mennä pelaamaan varta vasten sitä peliä, niin kynnys on selvästi isompi.*

*N: Joo ja ne ei oo välttämättä ihan joka kaupan kulmassa, vaan sinne pitää vähän matkustaa. Mä oon joskus vuonna yks ja kaks asunu Ranskassa, ja siellä sekä lottoaminen tai tämmönen arvat, ni se ehkä onnistu jossain R-kioski-tyyppisessä paikassa, mutta jos halusit näitä rahapeliautomaatteja mennä pelaamaan, ni sun piti mennä kasinolle ja se oli jotenkin maagista heidän mielestään mennä kasinolle, ja must se oli aika hyvä juttu. Et ei oo*

*henkilökohtasta kokemusta eikä tuttavapiirissä, jotka olis pahasti koukuttuneita näihin automaatteihin, mutta voisi kuvitella, että se on jollain lailla koukuttavaa, kun se on joka paikassa saatavilla eikä sitä valvota muuta kun ikäraja.*

Haastateltavien mielestä peliautomaattien määrää tulisi vähentää tai ne tulisi poistaa kokonaan ainakin ruokakaupoista, joissa ne helposti houkuttelevat etenkin peliriippuvuudesta kärsivät henkilöt pelaamaan arkisessa tilanteessa.

Selvän vähemmistön mukaan rajoituksia ei tulisi lisätä nykyisestä. Heidän mielestään alaikäraja oli ainoa rajoitus mitä tarvitaan eikä peliautomaattien saatavuutta tulisi vähentää. Harvinainen mutta toistuva teema oli saatavuuden pohtiminen alueellisen tasa-arvon kannalta. Pelaamisen ajateltiin olevan kaikkien oikeus, eikä pienemmällä paikkakunnilla välttämättä ole muita mahdollisuuksia päästä pelaamaan kuin kyläkaupan peliautomaatit.

Kun haastateltavat pohtivat automaattien hajasijoittamisen kieltämistä, enemmistö päätyi pitämään parhaana ratkaisuna rahapeliautomaattien sijoittamista kokonaan Veikkauksen Pelaamoihin. Peliautomaattien siirtämisen Pelaamoihin arveltiin suojaavan peliriippuvuuden syntymiseltä ja pitävän alaikäiset poissa pelien parista. Pelaamoiden katsottiin myös olevan vähemmän pelaamiseen houkuttelevia, ja niitä pidettiin valvonnan kannalta hyvinä vaihtoehtoina. Näin ollen, haastateltavat ymmärsivät rahapeliautomaattien saatavuuden rajoittamisen kansanterveydellisenä kysymyksenä.

Rahapeliautomaattien poistamista tai vähentämistä anniskelupaikoista kannatettiin vahvasti, sillä humalassa pelaamisen koettiin lisäävän pelaamisesta aiheutuvia haittoja. Joissakin ryhmissä ehdotettiin myös pelaamisen kieltämistä päihtyneenä. Muutamassa ryhmässä ehdotettiin peliautomaatteihin asennettavaksi alkolukkoa, johon pitäisi puhaltaa ennen kuin voi pelata.

Ryhmissä tuotiin esiin myös ajatus, että jos **tunnistautuminen** tulee peleihin pakolliseksi, peliautomaatteja voisi mahdollisesti olla myös kaupoissa. Vaikka pakollista tunnistautumista ei mainittu haastattelun viriketehtävässä, se sai kuitenkin melkein kaikissa ryhmissä selkeää kannatusta. Haastateltavat näkivät, että pelaamista voitaisiin rajoittaa tunnistautumisen kautta esimerkiksi pelatun rahamäärän, ihmisen varallisuuden ja pelaamiseen käytetyn ajan perusteella. Ongelmallisen pelaamisen itsessään tunnistavat voisivat myös itse asettaa rajoituksia pelaamiselleen. Itseasetetun pelirajan asettamisen yhteydessä ehdotettiin myös yleistä kansallista pelisumman ylärajaa, jonka ylittämisen jälkeen pelinjärjestäjällä olisi velvollisuus puuttua pelaamiseen. Arveltiin myös, että pelaamisen rajoittaminen aiheuttaisi luultavasti suurta vastustusta, sillä se koettaisiin todennäköisesti vapauden ja itsemääräämisoikeuden rajoittamisena. Samalla todettiin kuitenkin, että jos haitat vähenisivät, se olisi kaiken rajoituksesta seuraavan ”metelin” arvoista.



Tämä heijastaa hyvin keskustelun neuvottelemisen luonnetta: haastatteluryhmien sisällä ilmeni erimielisyyksiä, mutta kompromissi yleensä kuitenkin syntyi.

Joissakin ryhmissä keskusteltiin peliautomaattien saatavuuden ja rajoitusten yhteydessä itsemääräämisoikeudesta ja pohdittiin, tulisiko peliongelma kärsivistä huolehtimisen rajoittaa muiden pelaamismahdollisuuksia. Parissa ryhmässä oltiin huolestuneita siitä, miten mahdolliset lisärajoitukset, kuten pakollinen tunnistautuminen, vaikuttavat muiden kuin peliongelma kärsivien pelaamiseen. Esimerkiksi spontaaniuden ajateltiin häviävän pelaamisesta, mitä pidettiin kielteisenä asiana.

Joissakin fokusryhmissä ajateltiin, että tunnistautumiseen perustuva omaehtoinen pelirajojen asettaminen voisi auttaa peliongelma kärsiviä hallitsemaan omaa pelaamistaan. Tutkimusten mukaan pelirajojen asettaminen voi ehkäistä ongelmapelaamista, mutta sekä tunnistautumisen että rajojen asettamisen pitäisi olla pakollista ja rajojen pitäisi olla riittävän alhaiset (Sulkunen ym. 2018). Eriäviä mielipiteitä oli myös ryhmien sisällä. Haastateltavat pohtivat, että omaehtoisen pelaamisen rajoittaminen voisi auttaa vain satunnaisia pelaajia miettimään pelaamiaan rahamääriä. Sen sijaan se ei heidän mielestään auttaisi ongelmapelaamisesta kärsiviä, sillä arveltiin, että esimerkiksi pelirajat saatettaisiin asettaa yli omien varojen. Enemmistö ajatteli, että sekä yhteiskunnan että Veikkauksen tulisi auttaa ja suojella peliongelmaisia.

Keskusteluissa peliautomaattien sijoittelusta ryhmiä yhdisti ajatus siitä, että pelaamisen mahdollisuuksien pitäisi olla kaikilla yhtäläiset. Eriäviä näkemyksiä tuli keskustelussa ilmi sen suhteen, kuinka tarkasti ja keneen valvonnan tulisi kohdistua (vain alaikäisiin, vain ongelmista kärsiviin, molempiin edellä mainittuihin vai ihan kaikkiin pelaajiin). Peliautomaattien nykyistä **alaikärajaa** pidettiin enemmistön mukaan hyvänä, ja harvinainen joskin toistuva tema oli myös alaikärajan nostaminen.

Yleisesti ikärajan valvontaa pidettiin toimivana ja sitä jopa ihailtiin, joskin oltiin myös sitä mieltä, että vastuu valvonnasta tulisi siirtää Veikkaukselle, sillä se kuormittaa liikaa esimerkiksi kauppojen kassatyöntekijöitä. Yleisesti oltiin erittäin huolissaan erityisesti ikäihmisten ja eläkeikäisten mahdollisista peliongelmaista. Koska iäkkäiden vähävaraisten henkilöiden arveltiin pelaavan paljon ja mahdollisesti ongelmallisesti, myös yläikärajan asettamista pohdittiin, mutta tällainen rajoittaminen todettiin kuitenkin lopulta liialliseksi itsemääräämisoikeuteen puuttumiseksi.

Koska rahapeliin saatavuutta käsittelevässä haastattelutehtävässä kysyttiin, milloin pelaamisen pitäisi olla mahdollista, myös rahapeliautomaattien **aukioloajat** herättivät keskustelua. Joissakin ryhmissä ehdotettiin, että yöaikaan automaattit voisivat olla kiinni, joidenkin mielestä vain ravintoloissa ja toisten mielestä myös kaupoissa. Toisaalta pohdittiin myös, että koska etenkin nykyaikana ihmisten vuorokausirytmit saattavat olla hyvin vaihtelevia esimerkiksi vuorotöiden vuoksi, ei

olisi tasapuolista, jos kaikki eivät pääsisi pelaamaan halutessaan. Aukioloaikojen rajoittamista vastustettiin myös siksi, että sen ajateltiin lisäävän netissä pelaamista ja että nettiautomaattipelien rajoittaminen ja valvominen olisi vaikeaa. Netissä sijaitsevia automaattipelejä ei pidetty kuitenkaan kaikissa ryhmissä yhtä ongelmallisina kuin hajasijoitettuja automaatteja, jotka näkyvyydellään ”hierovat pelejä peliongelmissa kärsivien naamaan”.

Harvinainen mutta toistuva teema ryhmissä oli **sosiaalinen pelaaminen** ja pelaaminen ajanvietteenä. Arveltiin, että pienemmillä paikkakunnilla kauppojen tuulikaapit saattavat olla eräänlaisia sosiaalisia keskuksia, minkä vuoksi sinne voidaan kaivata eri tavalla viihdettä kuin isommissa kaupungeissa. ”Eläkeläisten pelihimon” arveltiin olevan jotain muutakin kuin ”koukutusta rahanhimoon”, ja se nähtiin myös ajanvietteenä ja mahdollisesti sosiaalisena toimintana. Yhdessä ryhmässä keksittiin haastattelun aikana jopa vaihtoehtoisia rahapeliautomaattien ”sosiaalistavia” prototyyppisiä, joita ei olisi mahdollista pelata yksin. Toisessa ryhmässä puolustettiin peliautomaattien sijoittamista kauppakeskuksiin vetoamalla tutkimukseen, jonka mukaan työttömien ja ikäihmisten sosiaalistuminen on parempaa, jos kauppakeskuksia on lähempänä.

Rahapeliautomaattien ongelmapelaamisen ja pelaamisen rajoittamisen **vertailu alkoholiin** oli toistuva teema erilaisin vivahtein. Toisaalta peliautomaattien määrän ja näkyvyyden rajoittamista verrattiin Alkon aukioloaikoihin ja perusteltiin sillä, että vaikka rajoitukset on tehty erityisesti alkoholiongelmissa kärsiviä silmällä pitäen, ne koskevat kaikkia. Toisaalla suhtauduttiin kielteisesti peliautomaattien pakolliseen tunnistautumiseen ja rajoituksiin, ja niitä verrattiin viinakorttiin ja alkoholin kieltolakiin. Samalla viitattiin (suomalaiseen) ”kieltämisen kulttuuriin” ja siihen, miten ”aina toimitaan niiden ehdoilla, joilla on ongelmia”.

Peliautomaattien saatavuus ja koukuttavuus aiheuttivat laajasti huolta, johon yhdistyi muutamissa ryhmissä myös pohdintaa Veikkauksen roolista ja vastuusta peliongelmiin vähentämisessä sekä yleisemmin siitä, tulisiko yhteiskunnan auttaa ja suojella ongelmista kärsiviä. **Monopolin yhdeksi perusteluksi** arveltiin juuri peliongelmiin vähentämistä ja peliongelmissa kärsivien auttamista.

*M: Niin siis täs on varmaan se kysymys mitä on. Et onko Veikkauksella myös rooli siinä, että vähentäis peliongelmaa, et onko perustelut monopolille yksin se, että Veikkaus tekisi työtä sen eteen, että peliongelmaisia ois vähemmän tai he sais apua. Silloinhan tää kysymys asettuu ihan niin kun tavallaan uuteen valoon, et pitäiskö sittenkin laittaa, et niin mikä on teidän mielestä on se Veikkauksen? Onko sillä tällöinen rooli?*

Tämä on erittäin mielenkiintoinen havainto, kun toisaalta Rahapelikysely 2016:ssa, johon ihmiset samassa otannassa olivat vastanneet, peliongelmiin vähentäminen on ollut vähiten tärkeä syy yksinoikeusjärjestelmälle (Salonen ym. 2017a). Yksi selitys

voi olla, että ryhmähaastatteluissa Veikkauksen toimintaa rahapeliongelmiin vähentämiseksi ja estämiseksi pidettiin ristiriitaisena. Hyvänä asiana kuitenkin pidettiin sitä, että joitain rajoitteita nykyään on ja niitä voi asettaa, mutta toisaalta pidettiin tekopyhänä sitä, että rahapelivalikoima on niin laaja ja samalla yritetään ”ikään kuin” rajoittaa pelaamista. Samanaikainen tuottojen tavoittelu ja peliongelmiin vähentäminen nähtiin haastavana yhtälönä.

*N: Tavallaan siin on must jotain tekopyhyyttä, et valtavan laaja tarjonta niit on joka paikas niit koneita, mut sitten kun sä oot siel koneel, ni sit on se, et no joo, älä nyt kuitenkaan ihan hirveesti pelaa.*

*M: Eiks se oo koko Veikkauksen strategia tai ongelman, et he haluu, et pitäis pelata, mut ei sais liikaa pelata?*

Koska pelisuunnittelu on Veikkauksen vastuulla, Veikkaus päättää, kuinka koukuttaviksi peliautomaatit kehitetään, ja Selinin (2015) mukaan lisäksi viranomaisten valvonta ei osaa puuttua siihen asiantuntemuksen puutteen vuoksi. Haastateltavat katsoivat Veikkauksen tasapainoilevan vaarallisesti tuottavuuden ja riippuvuuksien rajamailla.

#### LYHYESTI: RAHAPELIAUTOMAATTIEN SAATAVUUS

- Haastateltavat tunsivat hyvin rahapeliautomaatteihin liittyvää kansanterveyden, saatavuuden ja haittojen perusajattelua.
- Ryhmät suhtautuivat erittäin kriittisesti rahapeliautomaattien hajasijoittamiseen: Peliautomaattien määrää tulisi vähentää tai ne tulisi poistaa kokonaan ruokakaupoista. Ainoastaan maaseudulla hajasijoitettuja rahapelipaikkoja pidettiin mahdollisina sosiaalisina keskuksina.
- Pakollinen tunnistautuminen rahapeliautomaattien pelaamisen yhteydessä sai selvästi kannatusta.
- Nykyistä rahapelaamisen alaikärajaa pidettiin hyvänä.
- Automaattien pelaamisen ajankohdan rajoittaminen ei saanut laajempaa kannatusta.
- Yksinoikeusjärjestelmän perusteeksi koettiin peliongelmiin vähentäminen.

## 2.2. Lotto, Keno ja raaputuspelit

Lotto, Keno ja raaputuspelit valittiin keskustelun kohteiksi yhdeksässä ryhmässä, mikä on noin puolet kaikista haastatteluista. Keskustelut kuitenkin jäivät vähemmän vilkkaiksi ja lyhyemmiksi kuin keskustelut rahapeliautomaateista. Lotossa, Kenossa

ja raaputusarvoissa isoimpana ongelmana oli haastatteluryhmien mukaan pelien todella suuri näkyvyys ja saatavuus. Pelien näkyvyyttä ja saatavuutta tulisi melkein jokaisen ryhmän mielestä rajoittaa. Useassa ryhmässä ehdotettiin, että pelit pitäisi piilottaa täysin näkyviltä ja niitä pitäisi osata pyytää ”tiskin alta” samaan tapaan kuin tupakkaa.

*M: Niin kaikis kaupoissahan sä pystyt nykyään pelaamaan näitä kaikkia Lottoa, Kenoa, erilaisii arpoja, raaputettavia arpoja ja muita, et sä saat kaiken. Niin kun mä tossa alussa sanoin, että välillä aina harmittaa, kun kassajono ei liiku mihinkään, kun siellä vedetään niin monta erilaista lappua.*

*[...]*

*N: Pitäiskö nuo rahapeliautomaatit olla sit jotenkin syrjemmässä? Mut mitäs sit lotto ja nämä muut? Saako ne olla kassoilla vai pitäiskö nekin olla jossain muualla?*

*N: Vähän niin kun tupakat, niin se on.*

Lottoa, Kenoa ja raaputusarpoja pidettiin lähes jokaisessa ryhmässä **vähemmän haitallisena** kuin peliautomaatteja. Tätä perusteltiin haastateltavien keskuudessa muun muassa sillä, etteivät ne ole yhtä koukuttavia eikä niihin yhtä helposti tule pelattua suuria summia samalla tavalla kuin peliautomaatteihin. Suomen lainsäädännössä rahapelit jaotellaan niin sanottuihin punaisiin ja vihreisiin peleihin. Erittely perustuu tutkimustietoon, jonka mukaan erityisesti automaattipelit ovat vaarallisia ja voivat johtaa ongelmapelaamiseen. Sen sijaan esimerkiksi lottoa pidetään vähiten rahapelihaittoja aiheuttavana pelinä (esim. Griffiths & Wood 2001; Storer ym. 2009). Haastatteluissa tuotiin kuitenkin esille, että myös näihin peleihin ihmiset voivat hävitä ja häviävätkin suuria summia rahaa.

Kuten rahapeliautomaattikeskusteluissa, haastatteluissa katsottiin, että pelaamisen kieltäminen muun kuin ikärajan perusteella on hankalaa. Toisaalta oltiin myös sitä mieltä, että riippuvuuden riski on riittävä rajoittamisen peruste.

Loton, Kenon ja raaputuspelien ja erityisesti nettipelien rajoittamisen epäiltiin olevan vaikeaa, joskin jossain ryhmässä myös arveltiin, että Loton ja Kenon siirtäminen kassoilta nettiin rajoittaisi saatavuutta ja näin vähentäisi ongelmapelaamista. Ehdotettiin myös, että rajoitettaisiin **uusien pelien** tuomista markkinoille – haastateltavien mielestä Veikkaus tuo markkinoille jatkuvasti uusia kyseisen lajin pelejä. Nettipelien rajoittaminen maksuhäiriömerkinnän perusteella herätti keskustelua sekä pohdintaa siitä, suojellaanko vai rangaistaanko ihmistä, jos estetään talletus Veikkauksen nettisivuille. Samalla vedottiin joidenkin peliautomaattikeskustelujen tapaan itsemääräämisoikeuteen: voiko yksilön vapautta rajoittaa toisten ongelmien ehkäisemisen nimessä?

## LYHYESTI: LOTON, KENON JA RAAPUTUSPELIIEN SAATAVUUS

- Ryhmissä suhtauduttiin kriittisesti kyseisten rahapelien näkyvyyteen. Näkyvyyttä ja saatavuutta tulisi melkein jokaisen ryhmän mielestä rajoittaa.
- Lottoa, Kenoa ja raaputuspelejä pidettiin ryhmissä vähemmän haitallisina kuin esimerkiksi rahapeliautomaatteja.
- Haastatteluissa ehdotettiin, että uusien pelien tuomista markkinoille pitäisi rajoittaa.

### 2.3. Kasinopelit

Kasinopeleistä keskusteltiin neljässä ryhmässä, eli noin viidennesosassa kaikista haastatteluista. Kasinopelien saatavuustilannetta pidettiin melko sopivana kokonaisuudessaan. Tämä on hieman yllättävää, sillä Suomessa on vain yksi kasino Helsingissä. Näkemys voidaan mahdollisesti tulkita jatkumona lähes kaikissa ryhmissä ilmenneeseen rahapelien saatavuutta koskevaan kriittiseen suhtautumiseen. Ryhmähaastattelujen osallistajat tulivat pääkaupunkiseudulta, mikä mahdollisesti selittää, miksi yhtä kasinoa koko maassa pidettiin sopivana. Muita kasinopelien pelaamisympäristöjä, kuten Feel Vegas Clubeja ja baareja, haastateltavat eivät juuri edes maininneet.

Kasinopelien rajaaminen vain kasinoihin ja anniskeluravintoloihin nähtiin **hyvänä asiana**, vaikka pelien sijoittamista anniskeluravintoloihin myös kyseenalaistettiin. Kasinopelien valvontaa pidettiin helpommin järjestettävänä kuin peliautomaattien tai loton valvomista, sillä kasinopelien pelaamista voidaan seurata paikan päällä.

Ikärajan tarkastaminen ennen anniskeluravintoloiden ja etenkin laivojen kasinopelien pelipöytiin siirtymistä sai kannatusta. Ajatusta siitä, että ihmiset menevät pelaamaan kasinolle, vaikka siihen ei olisi varaa, pidettiin huolestuttavana. Toisaalta haastateltavat pohtivat, että kasinon pukukoodi ja rekisteröitymispakko voivat rajoittaa kasinopelien pelaamista.

Anniskeluravintoloissa sijaitseviin peleihin toivottiin **enemmän rajoituksia**. Haastateltavien mukaan anniskeluravintoloissa sijaitsevat pelit houkuttelevat etenkin nuoria aikuisia pelaamaan ja kasinopelitoiminta anniskeluravintoloissa vaikuttaa arveluttavalta. Pienituloisuus, pienet voitonmahdollisuudet, vertaispaine (kuten kaverien pelin seuraaminen vierestä) ja humaltila yhdessä nuoruuden kanssa tekivät anniskeluravintoloissa pelaamisesta huolestuttavaa. Enemmistö kannatti pelien vähentämistä tai poistamista ravintoloista. Toisaalta sitä myös vastustettiin sen perusteella, että pelejä alettaisiin järjestää laittomasti ja pelaamaan lähettäisiin ulkomaille, esimerkiksi Viroon. Kasinon ulkopuolella pelattavia pelejä pidettiin epäreiluina ja suorastaan ryöstönä verrattuna kasinoiden sääntöihin, ja niiden

ajateltiin olevan juopuneiden pelaajien huijaamista. Lisäksi ehdotettiin sääntöjen muuttamista ”reilummiksi”, ja myös todettiin, että päihtyneenä ei pitäisi saada pelata.

#### LYHYESTI: KASINOPELIIEN SAATAVUUS

- Haastateltavien mukaan on hyvä, että kasinopelien pelaaminen on rajoitettu kasinolle ja anniskeluravintoloihin.
- Anniskeluravintoloissa sijaitseviin rahapeleihin toivottiin enemmän rajoituksia, sillä alkoholin tarjoilu pelipaikalla ja riski nuorisolle herätti huolta.

## 2.4. Vedonlyönti

Vedonlyönnistä keskusteltiin neljässä ryhmässä, joista kahdessa aiheeksi valittiin urheiluvedonlyönti ja kahdessa ei eritelty kummasta vedonlyöntityypistä oli kyse (toto vai urheilu).

Kaikki ryhmät ajattelivat vedonlyöntipelien saatavuuden ja rajoitusten olevan nykyisellään pääosin **toimivia**. Nykyistä ikärajoitusta pidettiin esimerkiksi alkoholin ikärajoitusten kanssa johdonmukaisena linjana.

Kahdessa ryhmässä koettiin, että jos pelaaminen vapautettaisiin tai **ulkomaiset peliyhtiöt** saisivat muuta kautta lisää jalansijaa Suomessa, vedonlyöntipeleihin tarvittaisiin lisärajoituksia. Ulkomaisia peliyhtiöitä pidettiin näissä kahdessa ryhmässä Veikkausta häikäilemättömämpinä, jopa ”roistoina”.

V4: *Mä en niin kun tässä tämmösessä, just vakioveikkaustyypisessä näe ongelmapelaamisrajoitustarpeita, taikka siis, tai -mahdollisuuksia.*

V2: *No, se tuntus jotenkin, että se on hallittavissa oleva juttu. Jos nää ulkomaalaiset roistot pystytään pitämään vaan erillään, että ne ei pääse järjestämään niitä otteluita.*

V4: *Niin tämä, totta.*

Sen sijaan Veikkauksen käytäntöjä muutenkin kritisoineessa yhdessä ryhmässä katsottiin, että nimenomaan Veikkauksen asettamat kertoimet ovat epäreilua ryöstöä suhteutettuna kansainvälisten peliyhtiöiden kertoimiin. He toivoivat, että Veikkaus muuttaisi vedonlyöntipelien kertoimet pelaajien kannalta ”reilummiksi”.

## LYHYESTI: VEDONLYÖNNIN SAATAVUUS

- Tämänhetkistä vedonlyöntipelien saatavuutta pidettiin toimivana.
- Vedonlyöntiä järjestäviin ulkomaisiin peliyhtiöihin suhtauduttiin kriittisesti.
- Keskusteluissa ehdotettiin vedonlyöntipeleihin lisärajoituksia, jos kyseiset yhtiöt alkaisivat laajentaa toimintaansa myös Suomeen.

### 2.5. Yhteenveto rahapelien saatavuutta käsittelevistä keskusteluista

Ryhmät valitsivat useimmiten rahapeliautomaatit saatavuus-keskusteluteemaksi. Kyseinen pelilaji oli mainittu listassa ensimmäisenä, mutta rahapeliautomaattien suosio keskusteluteemana voi johtua myös niiden suuresta yhteiskunnallisesta näkyvyydestä; ei vaan ruokakaupoissa mutta myös julkisessa keskustelussa. Haastattelujen toteuttamisen ajankohtana vuoden 2017 lopulla sekä vuoden 2018 alussa käytiin runsaasti julkista keskustelua rahapeliautomaattien hajasijoittamisesta, pakollisesta tunnistaumisesta sekä ongelmapelaamisesta (esim. Lehtinen 2017c; Lehtinen 2017d).

Rahapeliautomaattien hajasijoitusmalliin eli helppoon saatavuuteen suhtauduttiin pääosin erittäin kriittisesti. Rahapeliautomaattien tarjonnan katsottiin yllyttävän esimerkiksi alaikäisiä ja rahapeliongelmaisia pelaamaan. Erityisesti rahapelien tarjontaa ruokakaupoissa kritisoitiin siitä, että rahapeliyllykkeiden välttäminen on mahdotonta, koska ruokakaupassa käyminen on kaikille välttämätöntä. Ainoa haastatteluissa esille tuotu seikka, joka puolsi rahapeliautomaattien hajasijoittamista, oli alueellinen tasa-arvo. Nämä keskustelut korostivat rahapelaamisen tavanomaisuutta Suomessa, kun tietyllä tapaa pelaaminen rinnastettiin peruspalveluihin, joiden on oltava kaikkien saatavilla. Vaikka moni nosti keskustelussa esille haavoittuvien ryhmien suojelun ja yöllä väsyneenä tai päihtyneenä pelaamisen välttämisen, ryhmissä keskusteltiin myös siitä, että näihin syihin perustuvat pelaamisrajoitukset puuttuisivat itsemääräämisoikeuteen.

Myös Lotto- ja Keno-kuponkien sekä raaputusarpojen saatavuutta arkisissa yhteyksissä kritisoitiin. Toisaalta näitä pelejä ei perinteisessä eli paperimuodossa pidetty erityisen riskialttiina. Sen vuoksi voidaan sanoa, että kysymys on ehkä enemmän näkevyydestä kuin pelkästään saatavuudesta. Tätä tulkintaa vahvisti myös ehdotus siitä, että Lottoa ja muita samankaltaisia pelejä myytäisiin ruokakaupoissa tupakan ostamisen tapaan ”tiskin alta”.

Kasinopeleistä keskusteltiin vain muutamassa ryhmässä, ja niiden tarjontaa kasinolla ei kritisoitu erityisen paljon. Sen sijaan kasinopelien tarjontaa kasinon ulkopuolella anniskeluravintoloissa suhtauduttiin kriittisesti, koska anniskelun ja pelaamisen ei

katsottu sopivan yhteen. Tämä on ajankohtainen huoli, koska Veikkaus on lisännyt Feel Vegas Clubien lukumäärää, jossa tarjoillaan alkoholia pelaajille.

Vedonlyöntipelien saatavuutta kotimaassa pidettiin hyväksyttävällä tasolla, ja vedonlyönnin yhteydessä kritiikkiä herätti vain ulkomaisten yhtiöiden pelitarjonta. Mielenkiintoinen havainto oli se, että ulkomaisten rahapeliyhtiöiden pelitarjonnasta keskusteltiin ainoastaan vedonlyönnin yhteydessä. Voi olla, että ulkomaiset rahapeliyhtiöt mainostavat enemmän vedonlyöntiä kuin muita pelejä, ja haastateltavat saattavat myös pitää Veikkauksen kilpailijana nimenomaan vedonlyöntimarkkinoilla toimivia ulkomaisia yhtiöitä. Lisäksi on mahdollista, että haastateltavat lyövät vetoa eniten nimenomaan netissä. Ainakin yhdessä ryhmässä keskusteltiin juuri Veikkauksen ei-kilpailukykyisistä pelikertoimista kriittiseen sävyyn. Kokonaisuudessaan luottamus kotimaiseen monopoliyhtiöön vaikuttaa olevan kuitenkin suuri.

Kaiken kaikkiaan haastateltavat kritisoivat rahapeliin helppoa saatavuutta. Toisaalta he keskustelivat myös rajoitusten kääntöpuolista, kuten ristiriidasta itsemääräämisoikeuden suhteen, rahapeliin saatavuuden alueellisesta tasa-arvosta tai ulkomaisten rahapeliyhtiöiden uhkasta. Haastatteluryhmissä kannatettiin kuitenkin kaiken kaikkiaan rahapeliin tiukempaa sääntelyä.

#### **YHTEENVETO RAHAPELIEN SAATAVUUTTA KÄSITTELEVISTÄ KESKUSTELUISTA**

- Rahapeliin helppoon saatavuuteen suhtauduttiin kriittisesti.
- Rahapeliautomaattien hajasijoittamista arvosteltiin voimakkaasti.
- Loton, Kenon ja raaputuspelien näkyvyyteen suhtauduttiin kriittisesti.
- Alkoholin myynti ja rahapeliin pelaaminen samassa paikassa herättivät huolta.
- Vedonlyöntipelien tämänhetkistä saatavuutta pidettiin toimivana.



### 3. ERI RAHAPELIJÄRJESTELMIEN HYVÄT JA HUONOT PUOLET

Suomessa yksinoikeusjärjestelmän on katsottu olevan tehokkain keino vähentää rahapelaamiseen liittyviä taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja ja torjua rahapeli-toimintaan liittyvää rikollisuutta (Tukia & Rydman 2018; Selin ym. 2019). Muiden maiden rahapelaamisen sääntelyä ja rahapelipolitiikan suuntia on Suomessa kuitenkin seurattu tarkasti: erityisesti muiden Pohjoismaiden mallit ovat herättäneet kiinnostusta. Ruotsin lisenssijärjestelmä astuu voimaan vuoden 2019 alussa. Tällöin järjestelmässä internetissä toimivat rahapeliyhtiöt (Svenska Spel mukaan lukien) maksavat lisenssiveroa, ja uusi rahapelilainsäädäntö muodostaa puitteet lisenssiyhtiöiden ja laittomien rahapeli-toimijoiden sääntelylle (Cisneros Örnberg & Hettne 2018, 199–200).

Suomalaista yksinoikeusjärjestelmää ovat kyseenalaistaneet ajoittain niin Euroopan komissio kuin suomalaisen arpajaislainsäädännön ulkopuolella toimivat rahapeliyhtiötkin (Järvinen-Tassopoulos 2012, 289; Littler & Järvinen-Tassopoulos 2018). Yksinoikeusjärjestelmä on kuitenkin tähän asti koettu ainoana vaihtoehtona Suomelle, ja sitä on vahvistettu muun muassa laillistamalla aiempien kotimaisten rahapeliyhtiöiden yksinoikeus tarjota tiettyjä rahapelejä ja yhdistämällä kyseiset rahapeliyhtiöt yhdeksi valtion omistamaksi rahapeliyhtiöksi.

Haastatteluryhmät saivat tehtäväkseen pohtia rahapelien tuottamista Suomessa. Tehtävässä piti valita seitsemästä rahapelilajista kolme ja perustella, miksi jokin tietty toimintamuoto olisi niiden järjestämiseen paras vaihtoehto. Eri rahapelit herättivät keskustelua niin rahapelityypeistä ja -toiminnasta kuin sopivasta järjestelmästä.

#### 3.1. Yksinoikeusjärjestelmä

Suurin osa ryhmistä oli **yksinoikeusjärjestelmän kannalla**, mutta jotkin ryhmistä kannattivat jotain muuta järjestelmää (esimerkiksi lisenssijärjestelmää) joko yleisesti ottaen tai jonkin tietyn rahapelityypin (esimerkiksi internetin rahapelien) kohdalla. Yksinoikeusjärjestelmä sai eniten kannatusta siksi, että rahapelituottojen katsottiin menevän **hyväntekeväisyyteen**: valtiolle kertyisi verotuloja ja rahapelituotot kohdistettaisiin auttaville tahoille.

*M: Varmaan kiteytettynä niin kyllä valtion omistama (yhtiö) on ihan hyvä, niin tietää, että sitten menee osa rahoista hyväntekeväisyyteen ja voi myös luottaa, että voittaa rahaa, että ei sitten ole ihan tyhjä lappu periaatteessa.*

Yksinoikeusjärjestelmä koettiin hyväksi myös siksi, että siinä rahapeliteimijaa ja -toimintaa voidaan valvoa parhaiten. Yksinoikeusjärjestelmässä ei ole kilpailua, ja haastateltavat katsoivat, että valtion omistaman rahapeliyhtiön toimintaa voidaan parhaiten rajoittaa. Valtion omistajuuden ajatus toistui ryhmähaastatteluisissa. Esimerkiksi sitä pidettiin hyvänä, että valtion omistama rahapeliyhtiö ei ole voittoa tavoitteleva yhtiö. Yksinoikeusjärjestelmässä rahapeliteuotot jäävät Suomeen, ja järjestelmän katsottiin suojaavan rahapelaajia rahapelaamisen haittavaikutuksilta.

Toisaalta ryhmissä ajateltiin, että yksinoikeus **internetin rahapeleihin** ei ole ehkä paras ratkaisu, koska rahapelejä tarjoavia rahapeliyhtiöitä on monia. Yksinoikeusjärjestelmä ei salli ulkomaisten rahapeliyhtiöiden toimintaa, markkinointia tai mainontaa Suomessa (Järvinen-Tassopoulos 2012, 277). Vain Veikkaus saa markkinoida rahapelejä Suomessa: markkinoinnin tarkoituksena on kuluttajien ohjaaminen arpajaislain nojalla luvallisesti toimeenpantuihin rahapeleihin (Mikkola 2018). Jotkut ryhmät pitivät Veikkaus Oy:n markkinointia erityisesti kauppojen kassoilla aggressiivisena, mikä taas ei sovi ajatukseen rahapelaamisen hallinnasta. Lisäksi toivottiin, että yksinoikeusjärjestelmässä otettaisiin vastuu ongelmapelaajista ja heitä autettaisiin enemmän.

#### **LYHYESTI: YKSINOIKEUSJÄRJESTELMÄ**

- Osallistujat olivat tietoisia siitä, että yksinoikeusjärjestelmässä rahapeliteuotot menevät hyväntekeväisyyteen, ja että valtiolle kertyy niistä myös verotuloja.
- Yksinoikeusjärjestelmää kannatettiin ryhmissä.
- Osallistujat korostivat, että yksinoikeusjärjestelmässä rahapeliteimijaa ja -toimintaa voidaan valvoa tehokkaammin.
- Pidettiin hyvänä asiana, että valtion rahapeliyhtiö ei tavoittele toiminnassaan voittoa ja tämä herätti myös luottamusta yhtiöön.

### **3.2. Lisenssijärjestelmä**

Ryhmissä vertailtiin lähinnä suomalaista yksinoikeusjärjestelmää ja tanskalaista lisenssijärjestelmää, joka esiteltiin lyhyesti haastattelun alussa annetussa taustatietolomakkeessa (Liite 4). Tanskan mallissa on 26 lisenssin omistavaa rahapeliyhtiötä. Lisenssiyhtiöiden määrä tuntui haastateltavista kovin suurelta, ja Suomessa kuviteltiin pärjättävän vähemmällä määrällä. Lukuisten lisenssiyhtiöiden valvontaa epäiltiin hankalaksi ja resursseja vaativaksi. Tästä huolimatta ehdotettiin, että lisensoija myönnettäisiin tarpeeksi monelle rahapeliyhtiölle, jotta lisenssiyhtiöiltä saataisiin Veikkauksen rahapeliteuottojen kaltainen yhteissumma **hyväntekeväisyyteen**.

*M: Jos se menisi siihen, et olisi lisenssi(järjestelmä), niin sitten varmasti sitä valvottaisiin myös, mutta jos olisi ihan villiä, et se olisi vapaata, niin eihän sitä voisi koskaan luottaa siihen oikeasti, että se on todella rehellistä peliä.*

*M: Mietin sitä, et jos niitä (rahapeliyhtiöitä) on useampia, niin sittenhän se taas tuo sen kilpailutilanteen eli kilpailevat niistä samoista asiakkaista ja sitten se voi mennä vähän villiksi se markkinointi jne.*

Lisenssijärjestelmää pohdittiin keskusteluissa yllättävän yksityiskohtaisesti. Haastateltavat keskustelivat esimerkiksi paljon siitä, kuinka lisenssijärjestelmän saisi tuottamaan yhtä paljon hyväntekeväisyyteen kuin nykyisen yksinoikeusjärjestelmän. Lisenssiä toiminnalleen hakevien rahapeliyhtiöiden tulisi täyttää ennalta määritellyt lakisääteiset kriteerit, ennen kuin ne saisivat toimiluvan Suomessa. Lisenssin ehtona voisi olla muun muassa varojen tuottaminen suomalaiselle yhteiskunnalle. Yhtiöiden pitäisi myös olla vakavaraisia. Lisenssin saaneiden rahapeliyhtiöiden toiminnalle voitaisiin tehdä pistokokeita: jos toiminta ja tarjonta eivät olisi kriteereiden mukaisia, rahapeliyhtiö menettäisi lisenssinsä. Internetissä toiminnan pitäisi olla selkeää, ja maksuliikenteen pitäisi toimia euroilla.

Lisenssiä hakevien rahapeliyhtiöiden tuottojen oletettiin menevän yhtiöiden omistajille. Rahapeliyhtiöiden pitäisi maksaa **lisenssimaksu Suomen valtiolle** ja ohjata tuotoistaan osa hyväntekeväisyyteen ja suomalaisten avustuksiin. Ryhmissä pohdittiin myös, olisiko lisenssimaksu liian kallis ulkomaisille rahapeliyhtiöille ja olisiko näiden intresseissä jakaa rahaa hyväntekeväisyyteen. Toisaalta oltiin sitä mieltä, että Suomen valtio huolehtii ongelmapelaajista, jolloin lisenssiyhtiöiden toiminnan tulisi tuottaa vastineeksi verotuloja.

#### **LYHYESTI: LISENSSIJÄRJESTELMÄ**

- Haastateltavien mielestä lisenssijärjestelmän ehtona olisi varojen tuottaminen suomalaiselle yhteiskunnalle hyväntekeväisyyden ja avustusten muodossa.
- Suomeen sopisi pienempi määrä lisenssiyhtiöitä kuin Tanskassa.
- Haastateltavien mukaan Suomen valtion tulisi huolehtia ongelmapelaajista, jolloin lisenssillä toimivien rahapeliyhtiöiden tulisi tuottaa vastineeksi verotuloja.

### 3.3. Ulkomaiset ja yksityiset rahapeliyhtiöt

Keskustelu lisenssijärjestelmästä jatkui puheella ulkomaisista ja yksityisistä rahapeliyhtiöistä. Ryhmät suhtautuivat ulkomaisiin rahapeliyhtiöihin **enimmäkseen kielteisesti**. Ulkomaisia toimijoita ei toivottu Suomeen, sillä näiden katsottiin vievän rahapeli tuotot suomalaisilta rahapelimarkkinoilta. Kansainvälisten rahapelimarkkinoiden katsottiin myös edistävän harmaata taloutta ja rikollisuutta. Ulkomaisten rahapeliyhtiöiden pääsyn estämisen suomalaisille rahapelimarkkinoille uskottiin onnistuvan vain palvelunestoilla ja tietoliikenteen rajoittamisella.

Yksityiset rahapeliyhtiöt sen sijaan jakoivat enemmän mielipiteitä haastatteluissa. Yhtäältä yksityisten yhtiöiden uskottiin olevan liikevaihtoaan ajattelevia ja voittoa tavoittelevia yhtiöitä, jotka saattaisivat siirtää verotuksensa pois Suomesta. Toisaalta yksityisten rahapeliyhtiöiden nähtiin pitävän pääkonttoriaan Bahamalla ja niiden omistajuudella tai toiminnalla uskottiin olevan rikollisia kytköksiä. Niiden ei myöskään välttämättä uskottu noudattavan lainsäädäntöä liikevoittojen tavoittelun takia. Yksityisten rahapeliyhtiöiden **nettirahapelien** uskottiin olevan kovempia kuin Veikkauksen, ja niiden markkinoinnin katsottiin olevan aggressiivista.

*M: Jos ajatellaan, että [yksinoikeusjärjestelmä] vapautettaisiin nyt, koska Suomessa ei ole mitään muita toimijoita ollut kuin Veikkaus, niin kaikki, jotka yhtäkkiä tulisivat markkinoille, olisivat isoja ulkomaisia [raha]peliyhtiöitä.*

*N: Varmaankin, koska nyt [niitä] on muutenkin [netissä].*

*M: Koska (ulkomaisilla rahapeliyhtiöillä) olisi jo valmiit pelit ja konseptit.*

*M: Se on totta, et niitä tulisi...*

*M: Ei se tietenkään ole niin mustavalkoista, mutta toisaalta yrityksen työllistävä vaikutus on kyllä todella pieni sen jälkeen, kun [sivusto] on pistetty pystyyn. Siinä ei montaa tyyppiä tarvita ylläpitämiseen, ja sivun ylläpitämisen voi ulkoistaa jollekin ulkomaiselle yritykselle.*

Vähemmistöissä kannatettiin ulkomaisten tai yksityisten rahapeliyhtiöiden sijoittumista Suomeen. Yksityisten rahapeliyhtiöiden ei uskottu olevan kiinnostuneita rahapelaamisen hallinnasta, ellei sitä kytkettäisi lisenssiluvan saamiseen. Kyseiset yhtiöt voisi myös kilpailuttaa, jotta joukosta valikoituisi sellaisia yhtiöitä, jotka sitoutuisivat ehkäisemään asiakkaittensa rahapeliongelmaa.

## LYHYESTI: ULKOMAISET JA YKSITYISET RAHAPELIYHTIÖT

- Haastatteluryhmät suhtautuivat ulkomaisiin rahapeliyhtiöihin enimmäkseen kielteisesti.
- Ulkomaisten rahapelitoimijoiden katsottiin vievän rahapeli tuotot Suomesta.
- Haastateltavat kokivat yksityisten rahapeliyhtiöiden markkinoinnin olevan aggressiivista.
- Yksityisten rahapeliyhtiöiden ei uskottu olevan kiinnostuneita rahapelaamisen hallinnasta.

### 3.4. Vapaat rahapelimarkkinat

Vapaisiin rahapelimarkkinoihin liitettiin haastatteluissa hyvin samankaltaisia kysymyksiä kuin keskusteltaessa ulkomaisista rahapeliyhtiöistä. Siihen suhtauduttiin kuitenkin vielä **kielteisemmin**. Ryhmissä koettiin, etteivät vapaat rahapelimarkkinat sopisi Suomeen, vaikka he totesivat, että nettirahapeli tarjonta muistuttaakin jo vapaita markkinoita. **Internetissä** yksinoikeusjärjestelmän ei katsottu toimivan laajan rahapelitarjonnan takia, ja joissain haastatteluissa mainittiin, että nettirahapeleissä vallitsee käytännössä vapaat markkinat. Vapaat rahapelimarkkinat määriteltiin siten, että lisenssiluvan saisi kuka tahansa toimija, rahapelitoiminnan sääntelyä ei olisi ja rahapeli tuotot menisivät muihin kohteisiin kuin hyväntekeväisyyteen.

*N: Jos on täysin vapaa (rahapelimarkkinat), niin silloin valtio ei pääse siihen muuta kuin verotettavan tulon osalta, ja (tuoton) pystyy jollain siirtohinnoittelulla siirtämään johonkin kivaan veroparatiisiin. Se ei mielestäni toimi. [...]*

*M: No, pystyn suoraan vetämään jokaisesta nämä vapaat markkinat yli ihan pelkästään sen perusteella, että tänne tulee ulkopuolelta kaveri, joka ottaa markkinat hallintaansa ja saa siitä rahaa. Ja ennen kuin verottaja edes ehtii sanomaan, että ”minun”, niin se on jo mennyt se raha [...]*

Sitaatti havainnollistaa usein toistunutta mielipidettä siitä, että ulkomaista kilpailua ei koettu turvallisenä vaihtoehtona.

## **LYHYESTI: VAPAAT RAHAPELIMARKKINAT**

- Vapaisiin rahapelimarkkinoihin suhtauduttiin kielteisesti, ja niiden ei katsottu sopivan Suomeen.
- Vapailla rahapelimarkkinoilla rahapeli tuotot menisivät muihin kohteisiin kuin hyväntekeväisyyteen.
- Haastateltavien mukaan yksinoikeusjärjestelmä ei toimi Internetissä laajan rahapelitarjonnan takia.

### **3.5. Yhteenveto rahapelijärjestelmistä**

Ryhmissä keskusteltiin melko perusteellisesti yksinoikeusjärjestelmästä, jonka vahvuuksina pidettiin rahapeli tuottojen kohdentumista hyväntekeväisyyteen, rahapeli toiminnan valvontaa ja rahapeli haittojen torjuntaa. Tämä osoittaa Suomen rahapeli monopolin vahvaa kannatusta ja siksi vahvistaa aikaisempia tutkimustuloksia (esim. Matilainen 2017; Salonen & Raisamo 2015). Nämä haastateltavien näkemykset muistuttavat Suomen nykyistä suomalaisesta rahapelijärjestelmästä käytyä julkista keskustelua (Lerikkanen 2019).

Lisenssi järjestelmästä keskusteltiin mahdollisena vaihtoehtona Suomen rahapelijärjestelmälle. Lisenssi järjestelmässä rahapeli yhtiöiden kuitenkin tulisi maksaa lisenssimaksu, ohjata osa tuotoistaan yleishyödyllisiin tarkoituksiin ja tuottaa verotuloja Suomen valtiolle. Tämä tutkimus jälleen osoittaa, kuinka voimakkaasti rahapelaaminen ja hyväntekeväisyys ovat kytkeytyneet toisiinsa Suomessa.

Ulkomaisten ja yksityisten rahapeli yhtiöiden toimintaan suhtauduttiin kriittisesti: niiden ajateltiin olevan liikevoittoa tavoittelevia yhtiöitä, jotka eivät välttämättä noudattaisi arpajaislainsäädäntöä eivätkä olisi kiinnostuneita rahapeli haittojen hallinnasta. Huolta aiheutti se, että ulkomaiset yhtiöt vievät voitot pois Suomesta. Tämä ei ole ainutlaatuinen suomalainen kehys: Ulkomaisten ja yksityisten yhtiöiden kokeminen uhkana on myös muissa maissa auttanut kansallisen monopolin puolustamista tai jopa toiminut sen oikeuttamisen perusteluna (Borch 2018).

Vapailla rahapelimarkkinoilla lisenssiluvan saisi kuka tahansa rahapeli toimija, ja rahapeli toiminnan sääntelyä ei olisi. Jotkut haastateltavista kuitenkin totesivat, että käytännössä Internetissä on tällä hetkellä vapaat rahapelimarkkinat, minkä yhteydessä pohdittiin, toimiiko yksinoikeusjärjestelmä siinä ympäristössä.

## YHTEENVETO ERI RAHAPELIJÄRJESTELMIEN HYVISTÄ JA HUONOISTA PUOLISTA

Yksinoikeusjärjestelmä oli selvästi suosituin vaihtoehto, jonka vahvuuksina pidettiin

- rahapeliuottojen kohdentumista hyväntekeväisyyteen
- rahapeli toiminnan valvontaa ja
- rahapeli haittojen torjuntaa.

Lisenssijärjestelmä nähtiin vaihtoehtona, jos

- rahapeli yhtiöt maksaisivat lisenssimaksua ja osa tuotoista ohjattaisiin yleishyödyllisiin tarkoituksiin
- rahapeli yhtiöt tuottaisivat verotuloja Suomen valtiolle.

Ulkomaisiin ja yksityisiin rahapeli yhtiöihin suhtauduttiin kriittisesti, koska

- ne olisivat liikevoittoa tavoittelevia yrityksiä
- veisivät voitot ulkomaille
- eivät välttämättä noudattaisi arpajaislainsäädäntöä
- eivät olisi kiinnostuneita rahapeli haittojen hallinnasta.

Vapaita rahapeli markkinoita ei pidetty hyvänä vaihtoehtona, sillä

- rahapeli toiminnan sääntelyä ei olisi
- internet kuitenkin muistuttaa peliympäristönä jo tällä hetkellä vapaita markkinoita.

## 4. NÄKEMYKSET RAHAPELIMAINONNASTA

Suomen tällä hetkellä voimassa oleva arpajaislainsäädäntö (1047/2001) sääntelee rahapelimarkkinointia. Rahapelit jaetaan kahteen ryhmään: niin kutsuttuihin vihreisiin ja punaisiin peleihin (ks. esim. Griffiths & Wood 2001 erilaisten pelien riskeistä). Vihreiksi luokiteltuja eli vähemmän haittoja aiheuttavia rahapelejä saa mainostaa. Sen sijaan punaisiksi luokiteltuja eli erityistä rahapelihaittojen vaaraa sisältäviä pelejä ei saa mainostaa pelipaikkojen ulkopuolella. Pelipaikkojen ulkopuolella vain niin kutsutun tuotetietouden levittäminen on sallittua. Ongelmapelaajien tiedetään reagoivan herkästi rahapeleihin liittyviin ärsykkeisiin, kuten mainoksiin (Williams ym. 2012; Hing ym. 2013).<sup>1</sup> Tämä herättää kysymyksen siitä, miksi esimerkiksi tuotetietouden levittämistä ei luokitella mainonnaksi.

Haastateltaville näytettiin kaksi Veikkauksen mainosta, jotka poikkesivat toisistaan merkittävästi. Ensimmäisessä mainostettiin Lottoa, ja toisessa esiteltiin RAY:n, Fintoton ja Veikkauksen yhdistymistä sekä rahapelituottojen kohteita.

Ensimmäisen mainoksen teemana oli unelmointi voitosta ja siitä, kuinka unelmointi olisi kaikkien suomalaisten oikeus. Kyseessä oli niin kutsuttu tavallinen lottomainos, joka esittää lottovoiton elämän muuttavana tapahtumana kertomatta oikeasta voittomahdollisuudesta (vrt. Monaghan ym. 2008). Esitetyistä mainoksista tämä ensimmäinen oli perinteisempi mainos; Lotto kuuluu vihreään ryhmään eli rahapeleihin, jotka aiheuttavat vähemmän haittaa (esim. Griffiths & Wood 2001).

Toisessa mainoksessa ei sen sijaan avoimesti mainittu, että kyse on rahapeleistä, vaan siinä lähinnä kerrottiin pelien tuottajasta, Veikkauksesta. Näin olleen toista mainosta tavallisesti ei ehkä luokiteltaisi rahapelimainokseksi. Se toimii enemmän uuden rahapeliyhtiön imago-hankkeena ja muistutuksena siitä, kuinka paljon hyvää tehdään järjestelmän puitteissa. Mainoksen teemana oli se, kuinka rahapelaamisella tehdään hyvää.

Keskustelun käynnistämiseen annettiin avuksi niin sanottuja orientoivia kysymyksiä (ks. Liite 5; ks. myös. Sulkunen & Egerer 2009; Marionneau 2015). Haastateltaville kuitenkin painotettiin, että kysymykset auttavat heitä aloittamaan keskustelun, mutta heidän ei välttämättä tarvitse vastata niihin.

---

<sup>1</sup> Eettisestä syystä tutkimuksen ryhmähaastatteluisissa ei käytetty keskustelun virikkeinä rahapeliautomaattimainoksia.



#### 4.1. Rahapelimainos

Ensimmäisen mainoksen jälkeen käydyissä keskusteluissa korostui erityisesti rahapelien mainostaminen arjen ja unelmien tarjoaman onnellisen elämän kautta. Mainoksessa unelmia ja lottovoittoa tarjotaan tienä onneen ja pois pääsynä harmaasta ja ankeasta arjesta. Tähän sanomaan suhtauduttiin ryhmissä huomattavan kriittisesti.

Haastateltavat keskustelivat mainoksen mahdollisista vaikutuksista. Vaikka monissa ryhmissä koettiin, että pelaamista ei tyrkytetä eikä siihen pakoteta, niin mainoksen ajateltiin kuitenkin hienovaraisesti ja jopa kierosti **houkuttelevan pelaamaan**. Kaikissa ryhmissä mainoksessa esitetyjä unelmia ei pidetty samastuttavina, vaikka todettiin, että niillä on haettu samastuttavuutta. Mainoksen slogan ”Unelmointi on jo puoli voittoa” sai myös osakseen kritiikkiä. Haastateltavat pohtivat, missä sloganin lupaama toinen puoli on, kun voittamisen todennäköisyydet ovat häviävän pienet. Haastatteluryhmien mukaan mainoksessa kannustetaan katsojia unelmoimaan, jotta he lottoaisivat enemmän. Lisäksi myös koettiin, että mainoksessa yritetään tavallaan koukuttaa lottoamiseen harhaanjohtavalla sloganilla.

Mainos vetoaa haastateltavien mukaan tunteisiin ja siinä tarjotaan nimenomaan haaveita ja unelmia eikä niinkään konkreettisesti juuri rahaa tai lottovoittoa. Veikkauksen tapaa mainostaa tunteisiin vetoavasti ei pidetty näin ollen eettisenä, etenkin kun riskeistä ei informoida samalla. Vaikka näytetty lottomainos on vuodelta 2015, Veikkaus saa edelleen mainostaa vihreitä pelejä, kuten lottoa, tunteilla (Järvinen-Tassopoulos 2018). Ryhmissä mainittiin kuitenkin myös mainoksen myönteisiltä tuntuvia puolia; unelmien tarjoaminen nähtiin esimerkiksi virkistävänä muutoksena rahapelien mainontaan tai verrattain harmittomana tapana markkinoida pelejä. Haaveilemista ja unelmointia pidettiin myös jokaisen ihmisen oikeutena.

**Mainoksella koettiin olevan eri kohderyhmiä**, esimerkiksi niitä, jotka jo valmiiksi lottoavat. Myös keskiluokkaisia tai hieman heitä pienituloisempia ihmisiä ehdotettiin kohderyhmäksi. Joissakin ryhmissä ajateltiin, että mainoksilla pyritään saamaan nimenomaan peliriippuvuudesta kärsivät pelaamaan. Unelmien myymistä pidettiin hyväksyttävänä asiana niin kauan kuin kohderyhmänä ovat ihmiset, joilla ei ole ongelmia pelaamisen kanssa. Yhdessä keskustelussa vedottiin tutkimukseen, jonka mukaan rahapelien mainostaminen lisää pelaamista nimenomaan niillä, joilla on jo ongelmia pelaamisensa kanssa. Toisessa keskustelussa myös kritisoitiin ongelmapelaamisen pois jättämistä siinä valossa, että Veikkauksen tulot muodostuvat suurelta osin peliongelmissa kärsivien rahoista ja että lukumääräisesti peliongelmissa kärsiviä on Suomessa paljon.

Veikkauksen toimintaa ja mainontaa puolustettiin rahapelituottojen käyttötarkoituksilla, kun taas toiset katsoivat, että Veikkaus pakenee vastuutaan hyväntekeväisyyden taakse. Rahapelaamisen mainostamista puolustettiin myös sillä,

että riippumatta siitä, mainostetaanko pelejä vai ei, haastateltavat arvioivat ongelmallista pelaamista aina esiintyvän. Vastaava ”pelaamista tulee aina olemaan” -puhetapa toistui jonkin verran myös muissa ryhmähaastatteluissa. Osassa ryhmiä sen sijaan rahapelimainontaa pidettiin tarpeettoman laajana ja moitittiin sitä, että rahapelaaminen on näkyvillä joka puolella. Välillä ryhmissä otettiin vahvasti kantaa **mainonnan sääntelyyn** ja jotkut osallistujista kannattivat rahapelimainonnan lopettamista kokonaan.

Rahapelimainontaa vertailtiin myös tupakan ja alkoholin mainontaan: koska rahapelaamisessa on haittansa samaan tapaan kuin tupakoinnissa ja alkoholin käytössä, tulisi sen mainonta kieltää, kuten tupakalle on jo tehty. Vaikka lähes kaikissa ryhmissä lottoamista pidettiin melko harmittomana pelimuotona ja unelmoimista hyvänä asiana, todettiin silti, että jos mainontaa ei kielletä kokonaan, Veikkauksen pitäisi ainakin tuoda pelaamisen riskit paremmin esiin mainonnan yhteydessä. Samaa tapaan pohdittiin, että myös voittojen todennäköisyydestä pitäisi informoida, aivan kuten pikavippiyhtiöiden on ilmoitettava mainoksissaan todelliset korot.

Enemmistön mielestä mainos käsittelee rahapelaamista melko myönteisesti. Dramatisointi ja ”tunnelmannostatusmusiikki” katsottiin huumorilla tehdyksi – kieli poskessa tehty mainos pyrki ikään kuin tietoisesti pehmittämään sitä tosiasiaa, että kyseessä on rahapelin mainostus. Mainoksen tarkempi tarkastelu aiheutti joissakin ryhmissä ärsyyntymistä, kun mainoksen tulkittiin pintaa syvemmällä välttelevän totuutta (pelin haitallisuutta) ja kiertävän vastuuta.

Rahapelaamista käsiteltiin haastateltavien mukaan huumorin lisäksi suomalaisesti ja arkisesti, minkä kautta myös Veikkauksen katsottiin hakevan samastumispintaa mainoksen kohderyhmään. Lottoa markkinoitiin mainoksessa ”kansallisharrastuksena”, jota pidettiin provosoivana siitä huolimatta, että tämän arvioitiin olevan vitsi. Loton esittäminen kansallisharrastuksena nähtiin yrityksenä houkutella pelaamisen jo lopettaneita ihmisiä takaisin pelaamaan. Tämä herätti keskustelua siitä, miksi tarvitsee mainostaa asiaa, mikä on jo yleinen ”kansallisharrastus”:

- N: [...] Must nää on oikeesti edesvastuuttomia nää mainokset.*
- M: Mä oon ihan samaa mieltä. Siltä puolelta se, että kun ja jos ma ajattelen esimerkiks lottoa vaikka, niin jos se on meidän kansallisharrastus, niin ei siihen mainosta tartte enää luoda pistämään sitä, vaan nää just hakee niitä ihmisiä, jotka on saattanut jo yrittää päästä pois, ja sitten ne hakee niitä takas*

## LYHYESTI: RAHAPELIMAINOS

Rahapelimainoksiin reagoitiin kriittisesti:

- mainoksilla houkutellaan pelaamaan
- mainokset ovat haavoittuvien ryhmien (ongelmapelaajien) näkökulmasta kyseenalaisia
- rahapelien näkyvyys on jo suurta ilman mainontaakin.

Mainonta rinnastettiin alkoholi- ja tupakkamainontaan.

### 4.2. Rahapelimonopolimainos

Toisen mainoksen tehtäväksi nähtiin Veikkauksen kuvan vahvistaminen pelimonopolin menestyksekkäänä hoitajana. Tämän myötä mainos käsitteli myös monopoliaseman turvaamista ja ylläpitämistä.

Kuten ensimmäinen mainos, myös toinen mainos koettiin yleisesti tunteisiin vetoavana. Rahapelaamisen todettiin jäävän mainoksessa piiloon ja **hyväntekeväisyyspuolen korostuvan**. Enemmistö ryhmistä koki, että mainoksen kautta pyritään muistuttamaan katsojiita, että Veikkauksen tarkoitusperät ovat puhtaampia kuin pelkkä voiton tavoittelu; mainoksen koettiin vahvistavan Veikkauksen julkisuuskuvaa hyvän tekijänä. Veikkaus näyttäytyi lähes jokaisen haastateltavan mielestä kaikkia ihmisiä auttavana, hyvätahtoisena hyvän tekijänä, jopa sankarina.

*H: Millaisena yhtiönä Veikkaus näyttäytyi?*

*N: Semmoisena hyväntahtoisena ja.*

*N: Niin hyväntahtoinen on aika hyvä sana kyllä semmoinen joo.*

*N: Joo aika lailla semmoinen hyvän tekijän meininki tosta vielä vahvemmin tulee kun siitä edellisestä, jossa oli ehkä itsekeskeisempi.*

*N: Niin täs oli tämmöinen avulias, antelias.*

*N: Myötätuntoinen mahdollistaja.*

Ryhmissä keskusteltiin myös suhteellisen paljon **pelaamisen syistä**. Pelaaminen (häviäminen) nostettiin mainoksessa esiin ikään kuin vaihtoehtona veronmaksulle, mikä koettiin myönteisenä asiana. Tätä voidaan pitää laajemminkin yleisenä rahapelaamiseen suhtautumisen tapana (Korn ym. 2003), joka toistui myös haastatteluaineistossa. Keskusteluissa harvinaisena teemana tuli esille se, että valtaosa pelaajista pelaa voittaakseen eikä tehdäkseen hyvää, mitä ei kehdata mainita mainoksessa. Yhdessä ryhmässä esimerkiksi epäiltiin, laittaisiko monikaan ihminen kulttuuriin rahaa vapaaehtoisesti, jos ei olisi mahdollisuutta voittaa itsellensä rahaa. Sen lisäksi mainoksen sanomaan, jonka mukaan Veikkaus ikään kuin ottaa asiakseen jakaa onnea tasaisesti, suhtauduttiin kriittisesti. Haastatteluissa todettiin, että Suomessa on jo toimiva verotusjärjestelmä, josta ohjataan rahaa samoihin

tarkoituksiin, joita Veikkaus mainostaa tukevansa. Samalla arveltiin, että Veikkaus tuskin suoraan auttaa rahapeliongelmista kärsiviä.

Mainos oli haastateltavien mukaan tehty vetoavaksi ja kauniiksi, mutta tämä herätti myös ärtymystä, kun mainoksen sanomaa alettiin pohtia. Todettiin myös, että mainos saattaa tiedostamatta jäädä mieleen ja vaikuttaa käyttäytymiseen. Tämä muodostaa kiinnostavan jatkumon aiemmin julkaistun, (todennäköisesti) nopeammin täytetyn Rahapelikyselyn tutkimustulokseen, jonka mukaan yli puolet vastaajista on tyytyväisiä rahapeliyhtiöiden (silloin vielä kolme eri yhtiötä) mainontaan ja vain neljännes arvioi mainonnan liialliseksi (Salonen ym. 2017a). Toisaalla keskusteltiin samankaltaisesti siitä, että vaikka on hyvä asia, että mainoksessa sivutaan rahapelituottojen käyttötarkoituksia, ei kovin moni välttämättä katso mainoksia ajatuksella.

*M: Että sieltä jää sitten jotain tonne – – tajunnan takaosaan, joka tietenkin sitten saattaa myöhemmin vaikuttaa käyttäytymiseen tiedostamatta itse sitä, että mikä sen on aiheuttanut. Mutta se kait siinä näitten – – tarkoituksena onkin.*

*N: Jäädä tonne mieleen jotenkin.*

*N: Niin koska se Veikkaus, se sana, tulee siellä lopussa. Se jää sulle oikeesti mieleen. Et mitä siel tehdään, se Veikkaus oli.*

*M: Tai – – jos mietitään, että laittaako rahaa pelikoneeseen, no se menee hukkaan vaan, et en minä sitä voita. Mut sit voi ajatella, et no ehkä se, ja sit tulee mieleen ne iloiset naamat sieltä telkkarista.*

Haastateltavat pohtivat, että ilman tarkempaa analysoimista mainoksen kautta voisi helposti oikeuttaa oman lottoamisensa hyväntekeväisyyden perusteella: Veikkauksen peleissä on ehkä pieni mahdollisuus voittaa, mutta siitä tulee hyvä mieli, että raha käytetään johonkin järkevään. Esimerkiksi Veikkauksen harrastustoiminnan tukemisen kautta osa hävitystä rahapelirahasta voi palautua tavallaan itselle, ryhmissä pohdittiin. Joidenkin haasteltavien silmissä hyväntekeväisyys siis oikeuttaa sekä oman pelaamisen että Veikkauksen monopoliaseman.

Mainoksessa näytetään vain sellaisia avustusten kohteita, joita haastateltavat pitivät empatiaa herättävinä, kuten iäkkäämpi henkilö, lapsi ja pariskunta. Sen sijaan mainoksessa ei näytetä kaikkia apua tarvitsevia, esimerkiksi alkoholi- tai huumausainehaitoista kärsiviä ihmisiä. Mainoksessa pyritään näyttämään haastateltavien mielestä ”tavallista ihmistä” ja lähellä olevia tuottojen kohteita. Korkeakulttuuri tuli esiin vain teatterin kautta. Lisäksi arveltiin, että esimerkiksi ooppera oli jätetty tietoisesti pois mainoksesta, koska sen näyttäminen aiheuttaisi luultavasti ärsytystä Helsingistä kauempana asuvien keskuudessa.

Enemmistö ryhmistä näki mainoksen **ristiriitaisena**. Mainosta ja myös sitä, että Veikkauksen rahoja käytetään hyvään tarkoitukseen, pidettiin hyvänä, mutta kysymyksiä herätti erityisesti se, millä hinnalla ja kenen kustannuksella näin tehdään.

Keskusteluissa tuli esiin, että hyvistä tarkoituspörstä huolimatta rahapeliuotot ovat rahansiirtoa ihmisiltä toisille. Veikkauksen todettiin näyttötyvän mainoksessa yksinomaan täydellisenä organisaationa. Mainos antoi haastateltavien mukaan käsityksen, että Veikkaus antaa tuottoja köyhille, vaikka suurin osa tuotoista tulee pelaajilta, jotka laittavat paljon rahaa peleihin. Tutkimuksen mukaan alempaan tulotasoon kuuluvat henkilöt käyttävät suhteellisesti enemmän rahaa pelaamiseen kuin keski- tai korkeatuloiset (Castrén ym. 2018). Rahaa ei jaeta sillä tavalla kuin Veikkaus antaa ymmärtää, ja vastuu syvällisemmästä ymmärtämisestä jätettiin mainoksessa katsojalle.

Yleisesti ajateltiin, että Veikkaus esitetään mainoksessa vastuullisena toimijana, mitä se ei läheskään kaikkien ryhmien mielestä kuitenkaan ole. Veikkauksen sanoman aitoutta kyseenalaistettiin sen suhteen, että rahapelaamisen tarkoitus olisi auttaa ihmisiä ja edistää kulttuuria. Hyväntekemisen mainostamista pelaamisen varjolla ivailtiin kahdessa eri ryhmässä, ja Veikkauksen esiintyminen mainoksessa vastuullisena toimijana nähtiin kyseenalaisessa valossa. Katsottiin, että Veikkaus ikään kuin pesee käsiään pelaamisen haittapuolista korostamalla hyväntekijän rooliaan.

*M: "Hävisin tuossa kuukauden palkkani, mutta menipä hyvään tarkoitukseen."*

*M: Ennen sanottiin et "meni kansanterveydelle", kun ei tullut lottokupongilla mitään. Semmoinenkin sanonta on.*

Ryhmissä pohdittiin myös yleisesti, että mainosten viesti on aina ristiriitainen (verrattiin erityisesti Alkoon). Peliingelmien ja Veikkauksen hyväntekijä-imagon välillä nähtiin suuri ristiriita, etenkin kun katsottiin, että pelaamisesta on tehty entistä houkuttelevampaa markkinoinnin kautta. Veikkauksen toiminta nähtiin kaksinaismoralistisena: mainoksessa ei käy ilmi, mistä Veikkauksen raha tulee (verrattiin jälleen Alkoon). Raha ilmestyy Veikkaukselle ikään kuin tyhjästä, koska pelaamisesta ei puhuta eikä sitä näytetä mainoksessa.

Ryhmissä pohdittiin ei pelkästään rahapeliuottojen alkuperän, vaan myös rahapeliuottojen käytön läpinäkyvyyttä. Mainoksessa ei tuoda esiin tarkasti, kenelle tuottoja ohjataan, eikä myöskään kerrota, mihin kaikkeen muuhun (esim. hallintokuluihin, organisaatioon) tuottoja menee. Yleisesti kaivattiin konkreettisempaa tietoa siitä, mihin Veikkaus kohdentaa rahapeliuottoja. Tämän voi tulkita jonkinlaisena epäluottamuksen ilmaisuna Veikkausta kohtaan, vaikka oikeastaan tieto rahapeliuottojen edunsaajista (ja tukimääristä) sekä Veikkauksen vuosiraportti ovat julkisesti saatavilla. Haasteltavat myös pohtivat, voisiko tarvittavat tuotot saada jostain muualta kuin rahapelijärjestelmän kautta; monien mielestä ei, toisten mielestä olisi tehokkaampiakin tapoja.

## LYHYESTI: RAHAPELIMONOPOLIMAINOS

Rahapelimonopolimainoksiin reagoitiin kriittisesti:

- mainoksia pidettiin haavoittuvien ryhmien (ongelmapelaajien) näkökulmasta kyseenalaisina
- monopolin näkyvyys on jo suurta ilman mainontaakin.

Hyväntekeväisyys nousi ryhmissä keskeiseksi aiheeksi:

- hyväntekeväisyydellä on avainasema monopolin imagossa
- sen avulla voidaan perustella pelaamista.

Mainonta korostaa Veikkauksen moraalista ristiriitaisuutta.

### 4.3. Yhteenveto mainoksia käsittelevistä mielipiteistä

Mainokset innoittivat haastateltavat vilkkaisiin keskusteluihin. Rahapelimainoksiin ja mainontaan yleisesti reagoitiin kriittisesti ja ristiriitaisesti. Keskustelua käytiin erityisesti rahapelaamisen mahdollisista haitoista sekä rahapelimainonnan näkyvyydestä ja eettisyydestä. Erityisesti arvioitiin haavoittuvia ryhmiä, kuten ongelmapelaajia, mainonnan kohderyhmänä. Rahapelien arkisuuden ja monopolin laajan näkyvyyden vuoksi jotkut haastateltavat ihmettelivät mainonnan tarvetta – näin ollen myöskään rahapelikysynnän kanavoimiseen liittyviä mainoksia tuskin voidaan pitää tarpeellisina (Binde 2014).

Kriittisyyden aste erosi sekä Rahapelikyselystä 2016 (Salonen ym. 2017a) että viimeisimmästä väestökyselystä (Salonen & Raisamo 2015), joissa vastaajat olivat suhteellisen tyytyväisiä rahapelimainontaan. Ryhmähaastattelujen osallistujat tarjosivat itse mahdollisen selityksen tähän eroon: kun alkaa pohtia mainoksia perusteellisemmin, mielipiteet tulevat jäsennellymmiksi ja kriittisemmiksi.

Hyväntekeväisyys oli keskeinen aihe keskusteltaessa mainonnan tehtävistä. Lottomainoksen pohjalta rahapelimainontaa puolustettiin esimerkiksi rahapelituottojen käyttötarkoituksilla. Toisaalta jälkimmäisestä eli Uusi Veikkaus -mainoksesta mainoksesta puhuttaessa tuotiin esiin se, että mainoksiin käytettiin varoja, jotka muuten olisi voitu käyttää hyväntekeväisyyteen. Hyväntekeväisyys toimiikin itse rahapelaamisen perusteena, ja vaikka haastateltavat myönsivät luottavansa itse tuohon perusteeseen, he käsitelivät asiaa ironisesti ja kriittisesti. Verrattuna aiemmin toteutettuun rahapelituottojen edunsaajien haastattelututkimukseen (Egerer ym. 2018b) tämän tutkimuksen haastateltavat eivät olleet yhtä varmoja siitä, että hyödyt (ts. hyväntekeväisyyden rahoitus) painavat enemmän kuin mahdolliset haitat (ts. peliongelmät).

Rahapelien ja rahapelimonopolin mainonta rinnastettiin alkoholi- ja tupakkamainontaan, ja pohdittiin, tulisiko rahapelien mainontaa tiukentaa samalla

tavalla. Rahapeleissä ja alkoholin myynnissä näkyy sama yksinoikeusjärjestelmän ristiriita: monopolia perustellaan alkoholinkäytön ja rahapelaamisen vähentämisellä, toisaalta monopoli mainostaa alkoholia ja rahapelejä.

Haastatteluissa tehty mainosten sisällön arvostelu voidaan tulkita ennemminkin Veikkauksen moraalisen ristiriidan kritiikiksi kuin aidoksi toiveeksi siitä, että mainosten pitäisi olla realistisia.

## **YHTEENVETO MAINOKSIA KÄSITTELEVISTÄ MIELIPITEISTÄ**

Rahapelimainoksiin suhtauduttiin kriittisesti:

- mainoksilla houkutellaan pelaamaan
- mainokset ovat haavoittuvien ryhmien (ongelmapelaajien) näkökulmasta kyseenalaisia
- rahapelien ja monopolin näkyvyys on jo suuri ilman mainontaakin

Hyväntekeväisyys nousi ryhmässä keskeiseksi aiheeksi:

- hyväntekeväisyydellä on avainasema monopolin imagossa
- sen avulla voidaan perustella pelaamista
- Mainonta korostaa Veikkauksen moraalista ristiriitaisuutta.
- Rahapelien ja rahapelimonopolin mainonta rinnastettiin alkoholi- ja tupakkamainontaan.
- Tulokset muodostivat mielenkiintoisen kontrastin Rahapelikysely 2016-tutkimukseen, jossa vastaajat olivat sitä mieltä, että rahapelimainoksia oli runsaasti, mutta ei liikaa. Fokusryhmissä mainontaa pohdittiin selvästi kriittisemmin. Haastattelutilanteessa keskustelemiseen ja mainosten tulkitsemiseen käytetty aika saattoi lisätä kriittisyyttä.

## 5. VEIKKAUKSEN ETUASIAKASOHJELMA JA RAHAPELAAMISEN HALLINNAN VÄLINEET

Rahapelitoimijoiden kanta-asiakasohjelmien tarkoitus on saada uusia asiakkaita pelaamaan ja pitämään jo olemassa olevat asiakkaat uskollisina tietyn rahapelitoimijan tuotteille ja palveluille. Rahapelaajien liittymistä kanta-asiakasohjelmiin on tutkittu, samoin kanta-asiakasohjelmien vaikutusta rahapeliongelmiin ennalta ehkäisyyn (esim. Prentice & Wong 2015; Wohl 2018, 504). Ilmaiseksi tapahtuvan rahapelaamisen, erilaisten palkintojen ja lahjojen (esim. ilmaiset juomat), rahan vastineiden (esim. kasinojen pelimerkit) ja eri asiakastasojen on todettu vaikuttavan asiakkaiden rahapelaamiseen (Wohl 2018, 499). Rahapelaamisen hallinnan liittämässä kanta-asiakkuuteen voi olla omat pulmansa, jos erilaiset edut ja kannustukset lisäävät ongelmallista rahapelaamista (Wohl 2018, 506).

Haastatteluryhmille jaettiin ”Enemmän etuja, enemmän mahdollisuuksia” -esite (ks. Liite 6), jossa esitellään Veikkaus Oy:n etuasiakkuusohjelmaa (Veikkaus 2018a). Esitteessä selitetään, kuinka voi liittyä etuasiakkaaksi, kuinka etuasiakkuusohjelma on uudistunut, miksi kannattaisi pelata etuasiakkaana rahapelien myyntipaikoissa ja internetissä, minkälaisilla työkaluilla voi hallita rahapelaamistaan ja kuinka rahapelituotot käytetään yhteiseen hyvään. Haastateltavia pyydettiin selailemaan esitettä ja pohtimaan, millaisia ajatuksia se herättää.

### 5.1. Esite etuasiakasohjelmasta

Veikkaus Oy:n esite herätti keskustelua ensinnäkin esitteen hyödyllisyydestä, mutta myös asiasisällöstä ja kuvituksesta. Kaikki haastateltavat eivät pitäneet esitettä niin hyödyllisenä, että he olisivat lukeneet tai ottaneet sen talteen, jos he olisivat päätyneet selailemaan sitä arkiympäristössään. Katsottiin, että jos rahapelaaminen ei kiinnosta, esite jää lukematta. Esitteen sanottiin myös muistuttavan pankkien esitteitä.

Esitteessä esiteltiin etuasiakasohjelma, rahapelaamisen myyntipisteet ja ongelmalliseen rahapelaamiseen saatava apu (ks. auttavan puhelimen Peluurin yhteystiedot, Liite 6). Esitteessä kerrotaan etuasiakkuuden hyödyistä, etuasiakasohjelman eri tasoista sekä rahapelaamisen hallinnan välineistä. Esite herätti kysymyksiä siitä, haluaako Veikkaus rahapelaajien **pelaavan enemmän vai hallitsevan rahapelaamistaan.**

*V3: Mutta sitten (Veikkauksella) on ikään kuin tehtävä tavallaan, samalla lailla kuin Alkolla, että kummankin pitää myydä, mutta sitten pitää hallita (myös) haittoja, niin tällainen jotenkin kaksijakoinen tehtävä. Veikkauksella*



*on varmaan ihmisiä, joiden tehtävänä on markkinoida ja hankkia asiakkaita. Sitten on toinen puoli, jota pitää miettiä.*

Veikkaus-kortin eduista käytiin paljon keskustelua (ks. Liite 6). Osalle haastateltavista edut eivät olleet ennestään tuttuja, ja heidän mielestään esitteessä ei kerrottu niistä tarpeeksi selkeästi. Toisille edut olivat tuttuja, koska heillä oli Veikkaus-kortti käytössä tai he olivat lukeneet eduista Veikkauksen sivustolta. Tutuimpia haastateltaville olivat kulttuuriedut, kuten esimerkiksi ilmainen sisäänpääsy museoon tai pääsy elokuvaan ”kaksi yhden hinnalla” -periaatteella. Kulttuurietuihin oltiin tyytyväisiä, ja niiden ajateltiin jopa innostavan kortin hankkimiseen. Hyvinä asioina pidettiin sitä, että ”etuasiakkaana tekee hyvää”, ja sitä, että kulttuuri- ja urheiluetujen myötä Veikkaus tarjoaa muutakin tekemistä kuin rahapelaamista.

Kaikissa ryhmissä ei innostuttu etuasiakasohjelman liittymisestä rahapelaamiseen. Erityisesti sen, että edut on liitetty pelaamisen määrään, koettiin muuttavan **rahapelaamisen luonnetta**.

*M: Vähän niin kuin Las Vegasissa, että jos oikein paljon siellä tuhlaa, niin sitten saa jonkun hotellihuoneen ilmaiseksi tai jotain muuta vastaavaa. Niin sellainen asetelma (on) hyvin epäilyttävä, että me olemme kavereita vip-asiakkaan kanssa tai jotain muuta. Mitä enemmän sitten pelaat, ja sitten voi olla jo valmiiksi vähän liian syvällä siellä (rahapelaamisessa).*

Etiasiakasohjelman eri tasot ja niiden edut herättivät paljon keskustelua. Ryhmissä katsottiin, että kulta-asiakkuuden tavoittelu saattaisi saada rahapelaajat pelaamaan enemmän ja useampia rahapelejä kuin alun perin oli ajatellut. Etuasiakastasot herättivät jopa negatiivisia mielleyhtymiä. Rahapelien ”lisämyynti” etuasiakastasojen muodossa pitäisi kieltää, ja uskottiin, että yksityinen rahapeliyhtiö ei saisi ylläpitää samanlaista etuasiakasohjelmaa.

Etiasiakasohjelmaan liittyi myös uskomuksia. Joissakin ryhmissä arveltiin, että Veikkaus-kortti saattaa saada rahapelaajan uskomaan, että kortin avulla voi pelata edullisemmin, voittoprosentti kasvaa ja rahapelaaminen tulee halvemmaksi<sup>2</sup>. Joidenkin haastateltavien mukaan vaikutti siltä, että etuasiakasohjelma olisi suunniteltu niille, jotka muuten menisivät pelaamaan ulkomaisten yhtiöiden rahapelejä internetissä.

Joissakin ryhmissä verrattiin Veikkauksen etuasiakasohjelmaa muiden yhtiöiden ja osuuskaupparyhmän kanta-asiakasohjelmiin. Eniten viitattiin S-ryhmän asiakasomistajien etuasiakasohjelmaan, jossa ostoista kertyy bonuksia. Bonukset maksetaan kertymätaulukon mukaan rahana asiakkaan S-pankkitilille. Toiset

---

<sup>2</sup> Vaikka jaettu esite ei mainitse niin sanottuja ”pelaamisen etuja”, etuasiakkaat itse asiassa saavat valikoiduissa peleissä kampanja-ajalla esimerkiksi parempia voittoprosentteja, voittojen kaksinkertaistamista (Veikkaus 2018b).

katsoivat Veikkaus Oy:n etuasiakasohjelman muistuttavan Silja Linen etuasiakasohjelmaa, jossa on eri asiakastasot sen mukaan, kuinka paljon matkustaa vuodessa ja kuinka paljon kuluttaa laivalla.

#### LYHYESTI: VEIKKAUKSEN ETUASIAKASESITE

- Etuasiakkuusesite herätti kysymyksiä siitä, haluaako Veikkaus rahapelaajien pelaavan enemmän vai hallitsevan pelaamistaan.
- Etuasiakkuuden etuja (esim. kulttuuriedut) pidettiin hyvinä.
- Haastateltavat jäivät miettimään, miten se tosiasia, että edut liitetään pelaamisen määrään voisi vaikuttaa rahapelaamiseen luonteeseen. Etujen myötä pelaamiseen tulee enemmän yllykkeitä: pelataan ei vain suorien voittojen toivossa, vaan myös erilaisten yhtiön tarjoamien palkintojen ja tasojen takia.

## 5.2. Rahapelaamisen hallinta

Esitteessä mainittua rahapelaamisen hallintaa pidettiin **myönteisenä asiana**, koska palvelujen käyttäminen auttaa seuraamaan ja hallitsemaan omaa pelaamista. Rahapelaamisen rajoittaminen antaa myös aihetta uskoa, että on turvallista pelata Veikkauksen rahapelejä, mutta rahapelaamisen hallinta on silti yhdistetty eri asiakastasoihin. Veikkauksen hopea- ja kulta-asiakkuuden ehtona on muun muassa, että pelaajan tulee tilata itselleen ”Pelaa maltilla” -palveluviesti. Palveluviestiin suhtauduttiin eri tavoin: yhtäältä sen katsottiin auttavan rahapelaajaa saamaan halutessaan apua, toisaalta sitä ei pidetty minään etuna. Kulta-asiakkaiden pitää tehdä kirjautuneena pelitesti.

V2: *No, sellainen iso kysymys, että lisätäänkö tällä peliongelmaa tällä kuviolla tai pystytäänkö parantamaan hallittavuutta, niin en ole ollenkaan varma, että parannetaanko pelaamisen hallintaa.*

V4: *Niin, pelaaminen lisääntyy ja samalla ongelmat lisääntyvät.*

V2: *Niin. Eli yhä useampi pelaa yhä enemmän ja sen seurauksena ongelmia tulee enemmän väkisin, vaikka siinä tällainen kehikko olisikin.*

Rajojen ja testien ei uskottu auttavan niitä, joilla on **rahapeliongelma**. Etuasiakasohjelman katsottiin olevan Veikkauksen tapa kerätä asiakasdataa, mikä saattaisi auttaa rahapeliyhtiötä seuraamaan niitä asiakkaita, joilla on ongelmia rahapelaamisen kanssa. Muissa yhteyksissä haastatteluryhmissä tiedettiin, että Veikkaus ei tarjoa rahapelejä eikä salli rahansiirtoa pelitilille öisin, ja vuoden 2017 alusta lähtien rahapelaajien on pitänyt määritellä pelirajat itsellensä Veikkauksen

sivustolla<sup>3</sup>. Ongelmapelaajien ei uskottu hyötyvän tai edes käyttävän rahapelirajoja tai rahapelaamisen hallinnan työkaluja.

#### **LYHYESTI: RAHAPELAAMISEN HALLINNAN VÄLINEET**

- Rahapelaamisen hallintaa pidettiin myönteisenä asiana. Veikkauksen palvelujen käyttäminen voi auttaa seuraamaan ja hallitsemaan omaa rahapelaamista.
- Rahapelirajojen ja -testien ei uskottu auttavan niitä, joilla on rahapeliongelma.

### **5.3. Yhteenveto etuasiakkuudesta ja rahapelaamisen hallinnan välineistä**

Etiasiakkuus on osa Veikkauksen ongelmapelaamisen ehkäisyn ohjelmaa, sillä Veikkauksen mukaan pelaajan tunnistaminen mahdollistaa pelaamisen hallinnan välineiden hyödyntämisen (Veikkaus 2018c). Etuasiakkaiden määrän lisääminen on myös yksi Veikkauksen tavoitteista (Veikkaus 2018d). Tutustuessaan etuasiakasessitteeseen haastateltavat kuitenkin jäivät ihmettelemään, mikä etuasiakkuuden todellinen tavoite on.

Haastatteluryhmissä todettiin rahapelihallinnan työkalujen olevan hyödyllisiä, mutta niiden tarjoaman avun hyötyä ongelmapelaajille epäiltiin. Haastatteluryhmissä Veikkauksen etuasiakaskorttia vertailtiin muihin kaupallisiin etuasiakasohjelmiin, kuten esimerkiksi S-ryhmän kanta-asiakkuuteen tai risteilylaivayhtiöiden etuasiakasohjelmiin. Erityisesti erilaiset etuasiakkuuden tasot (ts. hopea- ja kultataso) herättivät ajatuksia siitä, että etuasiakasohjelman oikea tavoite on lisätä pelaamista. Tämä pätee myös niihin haastateltaviin, jotka eivät olleet suhtautuneet niin kriittisesti Veikkaukseen ennen tätä tehtävää. Vaikka monet pitivät etuja hyvinä, he samaan aikaan pohtivat etujen vaikutusta pelaamisen luonteeseen.

Ryhmähaastattelujen perusteella yksi mahdollinen selitys sille, miksi pelaajat välttivät käyttämästä rahapelinhallinnan työkaluja (Salonen ym. 2017a), on Veikkauksen lähettämät ristiriitaiset viestit: samanaikaisesti pyritään hankkimaan lisää etuasiakkaita – mitä enemmän pelaa, sitä korkeampi on etuasiakkuuden taso ja sitä paremmat ovat edut – mutta samalla pyritään ehkäisemään ongelmia hallinnan työkaluilla.

---

<sup>3</sup> Ks. rahapelaamista koskevat vastuullisuustoimenpiteet ja työkalut (Selin ym. 2018b, 90).

## **YHTEENVETO ETUASIAKKUUDESTA JA RAHAPELAAMISEN HALLINNAN VÄLINEISTÄ**

Haastatteluryhmissä etuasiakkuuden tavoite näytti olevan epäselvä ja ristiriitainen:

- Hyvien etujen katsottiin mahdollisesti lisäävän ja muuttavan rahapelaamista
- Hallinnan työkalujen hyödyllisyyttä pohdittiin etenkin ongelmapelaajien näkökulmasta. Haastatteluryhmissä epäiltiin, auttavatko työkalut ongelmapelaajia.

## 6. RAHAPELITUOTTOJEN KÄYTTÖ JA EDUNSAAJAT

Rahapelituotot ovat tärkeä hyväntekeväisyyden tulonlähde (esim. Sulkunen ym. 2018). On kuitenkin erilaisia vaihtoehtoja sille, miten tuotot kanavoidaan ja jaetaan hyväntekeväisyyteen (esim. Adams 2008; Egerer ym. 2018a). Joissakin maissa rahapeliyhtiöt tukevat hyväntekeväisyyttä tai urheilua suoraan. Useimmissa maissa rahapelituotot ohjataan verotuksen kautta ja lisenssimaksuilla osaksi valtion budjettia. Viranomaiset tai kansanedustajat päättävät, mihin tuotot käytetään. Myös Suomessa arpajaisvero päättyy valtion budjettiin (n. 200 miljoonaa euroa/vuosi<sup>4</sup>). Huomattavasti arpajaisveroa tärkeämpi – ja isompi – on tuottojen summa, joka jaetaan ministeriöiden kautta muun muassa tieteelle, kulttuurille, urheilulle ja kansalaisjärjestöille (n. miljardi euroa/vuosi<sup>5</sup>).

Aikaisemmassa tutkimuksessa on yhdenmukaisesti todettu, että rahapelien rooli hyväntekeväisyydessä on ollut suomalaisessa yhteiskunnassa keskeinen (Matilainen 2017), ja rooli on edelleenkin vahva (Marionneau 2015; Salonen & Raisamo 2015). Myös haastateltavien keskustelut rahapelimainonnasta, rahapelituottajista ja etuasiakkuudesta kuvasivat rahapelaamisen ja hyväntekeväisyyden vahvaa sidettä Suomessa (ks. luvut 3–5).

Vahvan siteen käänttöpuolena voidaan nähdä hyväntekeväisyysjärjestöjen taloudellinen riippuvuus rahapelituotoista (esim. Adams 2008; Egerer ym. 2018a ja 2018b). Raha ei ole vain neutraali arvon mittari, vaan rahan alkuperä ja käyttökohde antavat sille lisämerkityksiä (Zelizer & Rotman 2011). Rahallinen tuki on lahja, joka voi luoda odotuksia vastavuoroisuudesta (Järvinen-Tassopoulos & Eräsaari 2018).

Hyväntekeväisyys (muun muassa urheilun ja kulttuurin rahoittaminen) voidaan ymmärtää yhteisenä hyvänä (”public good”). Myös Veikkaus viestii rahapelituottojen menevän ”yhteiseen hyvään meille kaikille”. Koko väestön hyvinvoinnin näkökulmasta yhteinen hyvä on kuitenkin puutteellinen käsite. Yhteishyvää (”common good”) tai yleistä etua (”public interest”) voisi paremmin selvittää kysymällä, pitääkö kansalaisyhteiskunnan hyväntekeväisyystoimintaa tukea juuri rahapelituotoilla vai kuuluisiko sen rahoittajana olla Suomen hyvinvointivaltio (Nikkinen & Marionneau 2014; Sulkunen 2018). Tämän tutkimuksen ryhmähaastattelun kahden viimeisen tehtävän tarkoituksena oli herättää keskustelua juuri näistä kysymyksistä.

---

<sup>4</sup> Valtiovarainministeriö 2018

<sup>5</sup> Veikkaus 2018d. Rahapelituotot kanavoidaan opetus- ja kulttuuriministeriön sekä sosiaali- ja terveysministeriön kautta.

## 6.1. Rahapeliuottojen jakaminen

Ryhmissä pohdittiin rahapeliuottojen jakamisen hyviä ja huonoja puolia kahden esimerkkitapauksen pohjalta. Ensimmäisessä tapauksessa (A-malli) rahapelaamisen tuotot sulautuvat osaksi suurempaa valtionbudjettia eikä tuottoja määrätä käytettäväksi mihinkään tiettyihin tarkoituksiin. Toisessa tapauksessa yksityiset rahapeliyhtiöt maksavat osan tuotoista kansalaisjärjestöille ja eri hankkeille ja yhtiöt saavat itse päättää, millaisiin hyödyllisiin tarkoituksiin tuotot menevät (B-malli).

Yleisesti ryhmissä ei innostuttu kovin paljon kummastakaan mallista. Keskusteluissa kahta esimerkkitapausta verrattiin nykyiseen järjestelmään, jossa rahapeliuotot jaetaan ministeriöiden kautta kohdennettuina yleishyödylliseen tarkoitukseen eri edunsaajille. Monissa ryhmissä nykyistä mallia pidettiin parhaimpana vaihtoehtona. Esimerkkitaustien huonoja ja hyviä puolia pohdittiin huolellisesti, mutta konsensusta ryhmän sisällä ei aina saavutettu. Tehtävä oli melko vaikea ilman taustatietoja, eikä ryhmissä oltu aina tietoisia esimerkiksi siitä, miten rahapeliuotot jakautuvat nykyjärjestelmässä (ajateltiin esimerkiksi, että Veikkaus päättää, mihin tuotot käytetään). Paljolti arvailujen varaan jäi myös se, miten ehdotetuissa tapauksissa tuotot käytännössä jaettaisiin, kuinka läpinäkyvää tuottojen jakaminen olisi ja kuinka sitä säänneltäisiin ja valvottaisiin.

Mallia, jossa rahapelaamisen tuotot sulautuvat osaksi suurempaa valtionbudjettia (A-malli), pidettiin enemmistössä yhteisen hyvän rahoittamisen kannalta nykyjärjestelmää huonompana vaihtoehtona. Erityisen huolestuneita oltiin siitä, että rahat häviäisivät ”**valtion pohjattomaan kassaan**” ja niitä käytettäisiin esimerkiksi kansanedustajien palkankorotuksiin tai valtionvelan lyhentämiseen (joskin yhdessä ryhmässä tätä pidettiin hyvänä asiana). Tällöin rahapeliuotot eivät välttämättä enää tavoittaisi nykyisiä edunsaajia. Enemmistössä ajateltiin, että tuottojen kohteiden pitää ehdottomasti olla niin sanotusti korvamerkittyjä, toisin sanoen kohdennettuja, jotta väärinkäyttömahdollisuuksia ei syntyisi. Käräjöinä katsottiin olevan erityisesti nykyjärjestelmän kautta avustuksia saavat hyvää tekevät pienet järjestöt, kuten myös urheilu-, kulttuuri- ja taidealan toimijat.

*M: Jos on yks iso musta laatikko, mihin kaikki raha menee ja sit se jollain epämääräisellä tavalla jaetaan kaikille, ni se on vähän jotenkin vaikee tai se ei oo välttämättä hirveen läpinäkyvää. Ja sit just toi mikä tuli, et ei siinä oo mitään takeita, et jos se menis valtiolle, et se tulis kulttuurille ja vähäosaisille ja urheilijoille ja tämmöstä. Todennäkösest se menis johonkin teitten päällystämiseen.*

A-mallin hyviksi ominaisuuksiksi katsottiin rahapeliuottojen jakamisen **joustavuus** hankalissa tilanteissa ja **demokraattisen päätöksenteon** tuomat edut. Tuottoja voitaisiin käyttää mallin vallitessa vuosittain niihin tarkoituksiin, joihin kulloinkin tarvitaan rahaa. Joissakin ryhmissä arvioitiin – vastoin yleistä konsensusta –, että jos rahapeliuottojen jakaminen olisi demokraattisen ja parlamentaarisen ohjauksen alaista, se voisi estää väärinkäytöksiä. Muutamissa

ryhmissä myös arveltiin, että jos tuotot olisivat valtionbudjetin alaisia eikä rahoja tarvitsisi erikseen hakea, avustuksen kohteiden rahantulo olisi tasaisempaa ja tuki suuntautuisi sinne, missä sitä tarvitaan. Katsottiin, että tässä tapauksessa myös marginaalisempien ryhmien auttamiseen, kuten päihdetyöhön, jaettaisiin mahdollisesti enemmän tuottoja.

Toisessa esimerkkitapauksessa, jossa yksityiset rahapeliyhtiöt saisivat itse päättää, millaisiin hyödyllisiin tarkoituksiin tuotot menevät (B-malli), erityisen suuriksi haittapuoliksi nähtiin tuottojen mahdollinen **epätasainen jakautuminen** ja mahdollinen **väärinkäyttö**, jos esimerkiksi tuotot ohjattaisiin yhtiöiden johdon lähipiirille. Yksityisten peliyhtiöiden rehellisyyteen ja moraaliin tuottojen jakamisessa ei juurikaan luotettu, minkä vuoksi katsottiin, että riski tuottojen väärinkäyttöön olisi suuri.

Toistuvana teemana keskusteluissa oli yhdessä ryhmässä ”saimaannorppailmiöksi” nimetty skenaario, jossa tuotot ohjautuisivat vain niin sanotusti söpöille, edustaville ja normaaleina pidetyille kohteille ja esimerkiksi päihderiippuvuuksista kärsivät ja kehitysvammaiset saattaisivat jäädä kokonaan ilman avustuksia.

*M: Sitten niitä ryhtyis menemään tietysti sellaisille kohteille lähes yksinomaisesti varmaan, jotka tuo maksimaalisen imagohyödyn. Jos mietitään vaikka kehitysvammaisia tai päihdeongelmaisia versus sitten joku semmoinen näyttävä HJK:n tyyppinen, niin täähän keskittäis rahat harvoille ja semmoisille yleissympaattisille toimijoille.*

Voidaan pitää ristiriitaisena, että Uusi Veikkaus -mainosta kritisoitiin haastatteluissa liiasta ”puhtaisuudesta”; haastateltavien mukaan rahapeliuottojen rahoituskohteista oli mainokseen todennäköisesti valittu kaikista edustavimpia edunsaajia. B-mallia arvioitaessa Veikkauksen nykyistä mallia kuitenkin puolustettiin sillä, että se ikään kuin ehkäisee ”saimaannorppailmiötä”.

Haastatteluryhmien mukaan B-mallin hyviä ominaisuuksia olivat Veikkausta kevyempien organisaatioiden **pienemmät kulut** ja **kilpailu**, joiden katsottiin lisäävän tuottoja. Toisaalta kilpailun tuomia lisätuloja kritisoitiin sillä, että tulot tulisivat luultavasti enimmäkseen pelaajilta. Lisäksi pohdittiin, että peliongelmat luultavasti lisääntyisivät, kun esimerkiksi monet yhtiöt kilpailisivat pelaajisten euroista. Kuten A-mallissa, myös tässä esimerkkitapauksessa katsottiin, että yleishyödyllisyys kärsisi ja esimerkiksi kansalaisjärjestöt saattaisivat jäädä pienemmälle osalle tai kokonaan ilman avustuksia.

## LYHYESTI: RAHAPELITUOTTOJEN JAKAMINEN

Hyvät ja huonot puolet mallissa, jossa rahapeliuotot ohjattaisiin suoraan valtionbudjettiin:

- joustavuus
- demokraattinen päätöksenteko tuottojen jakamisesta
- ei varmuutta, menisikö yleishyödylliseen tarkoitukseen (vai esimerkiksi kansanedustajien palkankorotuksiin)

Hyvät ja huonot puolet mallissa, jossa yksityiset rahapeliyhtiöt päättäisivät itse rahapeliuottojen jaosta:

- yhtiöiden keskinäinen kilpailu ja organisaatioiden pienemmät kulut lisääisivät rahapeliuottoja
  - tuottojen epätasainen jakautuminen ("saimaannorppailmiö")
  - tuottojen mahdollinen väärinkäyttö (yhtiön johto)
- Haastateltavat osoittivat enemmän luottamusta nykyiseen rahapeliuottojen jakojärjestelmään, kuin siihen, että tuotot menisivät valtion budjettiin ja esimerkiksi eduskunta päättäisi niiden käytöstä osana yleisbudjettia.

### 6.2. Rahapeliuottojen vastaanottajat

Viimeisessä tehtävässä ryhmissä pohdittiin, mihin tarkoitukseen rahapeliuotot pitäisi ohjata. Rahapeliuottojen vastaanottajat ja kohteet oli listattu haastateltaville valmiiksi (ks. Liite 5: Rahapeliuottojen vastaanottajat ja tarkoitus), esimerkiksi rahapeliongelmiin hoito, ehkäisy ja tutkimus, päihdetyö, vanhustenhuolto, sotaveteraanit, pakolaistyö, lastensairaala, poliittisten järjestöjen tuki, harrasturheilu, huippu-urheilu, Puolustusvoimat, lääketieteellinen tutkimus, sosiaalialan ja terveysalan peruspalvelut, mielenterveystyö ja uskonnolliset yhteisöt. Keskustelut menivät usein listaukseksi siitä, mihin tarkoitukseen rahapeliuottoja pitäisi kohdentaa. Tehtävä herätti runsaasti keskustelua, mutta kaikkia vastauksia ei perusteltu ohjeistuksesta huolimatta.

Lähes kaikissa ryhmissä oltiin aluksi sitä mieltä, että **rahapeliongelmiin hoito ja ehkäisy** sekä **rahapeliongelmiin ja rahapelipolitiikan tutkimus** pitäisi rahoittaa rahapeliuotoista. Perusteeksi esitettiin, että koska rahapeliongelmat ovat rahapeleillä aiheutettuja, myös niiden hoito tulee rahoittaa rahapeliuotoista.

*M: Eiks ne oo noi kolme ensimmäistä [tehtävälistassa]?*

*M: Ilman muuta.*

*M: Eiks ne pidä olla siinä? Se on heidän aiheuttamaa tai heidän peliyhtiöiden toiminnan sivuvaikutusta, niin sitä pitää hillitä.*



Muutamissa ryhmissä alettiin kuitenkin kyseenalaistaa rahapelitutkimuksen rahoittamista rahapeliuotoilla ja katsottiin, että olisi ristiriitaista, jos Veikkaus rahoittaa rahapelitutkimusta.

Selkeä enemmistö oli sitä mieltä, että **peruspalvelut** tulee rahoittaa täysin valtion budjetista tai kuntien toimesta. Sosiaali- ja terveysalan peruspalveluiden lisäksi samaan ryhmään niputettiin usein myös vanhustenhuolto, vankilatyö, kulttuurialan toiminta ja infrastruktuuri. Puolustusvoimien toiminta luokiteltiin valtion perusvastuuksi, ja sen koettiin olevan epäsoviva kohde rahapeliuotoille. Tämän voidaan tulkita kertovan tehtävänjaosta valtion ja rahapelijärjestelmän välillä. Sekä valtio että rahapelimonopoli näyttävät haastateltavien puheenvuoroissa ikään kuin osana suomalaista hyvinvointiyhteiskuntaa, mutta niillä on eri rooli palvelujen rahoittamisessa. Valtion vastatessa peruspalveluiden rahoittamisesta rahapelimonopolin tuotoilla pitäisi rahoittaa niin sanottua lisätoimintaa.

Joissakin ryhmissä ajateltiin, että yksittäisten projektien ja hankkeiden tukeminen olisi hyväksyttävää. Muutamassa ryhmässä esimerkiksi ajateltiin, että vangeille tarjottavaa kulttuuritoimintaa voidaan rahoittaa rahapeliuotoilla. Ooppera ja teatteri sen sijaan nostettiin pariin otteeseen esimerkeiksi kulttuurialan infrastruktuurista, joiden ylläpitoa ei tulisi haastateltavien mukaan rahoittaa rahapeliuotoilla, vaan valtion ja kuntien perusbudjeteilla.

Tiivistäen voisi sanoa, että haastateltavat pitivät sopivana rahapeliuotoilla rahoitettavana kohteena hyvinvointia kasvattavan lisätoiminnan, jos hyvinvointivaltio takaa perustoiminnan, kuten sosiaali- ja terveyspalvelujen rahoituksen. Haastateltavien mukaan tällaista lisätoimintaa on esimerkiksi vanhuksia tukeva vapaaehtoistyö ja sotaveteraaneille järjestettävä vapaa-ajan ohjelma.

*N: Mun mielestä pitäis ne perushoidot, palvelut, tulla sieltä kunnan puolelta itsestään selvänä. Sit tää voi olla jotain ekstraa eikä olla sit sen varassa, et ok kyllä siellä joku kolmas sektori käy sitten jotakin tekemässä.*

*N: Silloin se pitäis olla tähän jotenkin kirjattuna, jotenkin muuten kun pelkkänä vanhustenhuoltona, et se ois lisä niille.*

*N: Se pitäis olla vanhusten harrastustoimintaa. Se ois sellainen ok asia.*

Poikkeavana mutta toistuva teema keskusteluissa oli ajatus siitä, että vanhustenhuollon pitäisi tulla valtion budjetista, mutta koska nykyiset valtiontuet eivät ole riittäviä ja suuret ikäluokat ikääntyvät, voidaan myös niin kutsuttua perustoimintaa rahoittaa rahapeliuotoilla. Samankaltaista keskustelua esiintyi myös mielenterveytyön, päihdetyön ja sotaveteraanien kohdalla. Toistuva teema ryhmissä oli **sotaveteraanien** koko ajan vähenevä määrä ja se, että haastateltavien mielestä heille on kerätty vuosien saatossa paljon rahaa. Ryhmissä arvioitiin, sotaveteraaneja

on tuettu paljon, mutta toisaalta ajateltiin, että rahapelituottoja on ohjattava heille, jos sille on edelleen tarvetta.

**Harrasteurheiluun**, etenkin lapsille ja nuorille, haluttiin ehdottomasti ohjata tuottoja, kun taas huippu-urheiluun ei. Perusteluna harrasteurheilun tukemiseen oli muun muassa kansanterveyden ja nuorten tasapainoisen kasvun tukeminen.

Lähes kaikissa ryhmissä **uskonnollisille yhteisöille ja poliittisille järjestöille** ei olisi ohjattu lainkaan rahapelituottoja. Uskonnollisten yhteisöjen tekemään, esimerkiksi eläkeläisille ja entisille vangeille tarkoitetun vapaaehtoistoiminnan koordinointiin katsottiin voitavan ohjata rahapelituottoja, kunhan pidetään kontrollin kautta huolta siitä, että rahat eivät päädy muuhun uskonnollisten yhteisöjen toimintaan.

#### LYHYESTI: RAHAPELITUOTTOJEN VASTAANOTTAJAT

- Lähes kaikkien ryhmien mielestä rahapeliongelmiin hoito ja ehkäisy pitäisi rahoittaa rahapelituotoilla, ja suurin osa kannatti myös rahapelitutkimuksen rahoitusta rahapelituotoilla.
- Rahapelien kautta kerätyt varat käsitettiin eräänlaiseksi ylijäämäksi, eikä sillä katsottu asialliseksi rahoittaa peruspalveluja.
- Sotaveteraaneja ei kyseenalaistettu rahapelituottojen vastaanottajina, mutta ihmeteltiin, onko enää isoa tarvetta kanavoida tuottoja tälle ryhmälle.
- Ryhmien mukaan rahapelituotoilla sopii rahoittaa nuorten harrasteurheilua mutta ei huippu-urheilua. Tätä perusteltiin tasa-arvon näkökulmasta.
- Rahapelituottojen ei ajateltu sopivan uskonnollisten yhteisöjen eikä poliittisten järjestöjen toiminnan rahoitukseksi.

### 6.3. Yhteenveto rahapelituottojen jakamisesta ja vastaanottajista

Nykyistä rahapelituottojen jakamisen järjestelmää pidettiin ryhmäkeskusteluissa selvästi parempana kuin tehtävissä esiteltyjä muita malleja. Haastateltavien mukaan Veikkausta pidetään erittäin luotettavana hyväntekijänä (ks. myös Marionneau 2015; Salonen & Raisamo 2015). Rahapelituottojen yhdistäminen valtion budjettiin herätti sen sijaan paljon vastustusta, mikä tiivistyi kielikuvaan ”valtion pohjattomasta kirstusta”. Haastateltavat huolestuivat vaihtoehtoisesta mallista siksi, että hyväntekeväisyysjärjestöt saattaisivat jäädä ilman tukea. Ryhmissä vastustus perustui kahdelle argumentille: rahat käytettäisiin johonkin muuhun, kuten teiden rakentamiseen tai jopa kansanedustajien palkkoihin. Yksityisten rahapeliyhtiöiden

rehellisyyteen ei luotettu rahapeliuottojen jakamisessa; varojen väärinkäyttöä pidettiin kyseisessä mallissa suurena riskinä. Lisäksi jos rahapeliuottojen jakaminen siirtyisi yksityisille rahapeliyhtiöille, uhkana voisi olla ”saimaannorppailmiö”, jonka myötä varat kohdistettaisiin vain sosiaalisesti hyväksyttävälle ja yleisesti sympatiaa herättäville kohteille.

Rahapeliuottojen vastaanottajista keskusteltaessa oltiin vahvasti sitä mieltä, että rahapeliuotoilla tulee rahoittaa peliongelmiin hoitoa ja ehkäisyä sekä peliongelmiin ja rahapelipolitiikan tutkimusta. Ainoastaan muutamassa satunnaispelaajien ryhmässä rahapelitutkimuksen rahoittamista peliuotoilla pidettiin ristiriitaisena.

Peliuottoihin suhtauduttiin enimmäkseen eräänlaisena ylijäämänä, josta ei tulisi rahoittaa valtiolle kuuluvia peruspalveluita, kuten sosiaalipalveluita, vanhuspalveluita tai Puolustusvoimien toimintaa. Peruspalveluiden osittainen toimimattomuus nostettiin kuitenkin esiin ja mainittiin, että puutteita voisi kompensoida rahapeliuotoilla. Kulttuurialan toiminta ja infrastruktuuri (ooppera ja teatteri) nähtävästi laskettiin peruspalveluihin, jotka haastateltavien mukaan tulisi rahoittaa muulla kuin rahapeliuotoilla. Jälleen jonkinlaista kulttuurialan lisätoimintaa, kuten harrastustoimintaa, voitaisiin rahoittaa myös rahapeliuotoista.

Tämä viittaa kahteen seikkaan: Ensiksi, vaikka haastateltavat luottavat eduskuntaan ehkä vähemmän kuin Veikkaukseen, he kuitenkin uskovat hyvinvointivaltioon ja sen peruspalveluihin. Ryhmissä esimerkiksi vastustettiin uskonnollisten ja poliittisten järjestöjen tukemista. Samaan tapaan huippu-urheilun rahoittamista rahapeliuotoilla pidettiin yksittäisten henkilöiden etuna, mikä ei sovi rahapeliuottojen käyttötarkoitukseksi.

#### **YHTEENVETO RAHAPELITUOTTOJEN JAKAMISESTA JA VASTAANOTTAJISTA**

- Ryhmät pitivät tämänhetkistä rahapeliuottojen jakamisen järjestelmää hyvänä, koska nykyinen järjestelmä estää rahapeliuottojen väärinkäyttöä ja rahapeliuotot jaetaan useisiin eri kohteisiin.
- Rahapeliuottojen jakamisen suhteen osallistujilla oli vahva luottamus Veikkaukseen.
- Haastateltavat olivat yksimielisiä siitä, että rahapelihaittojen hoito ja ennaltaehkäisy pitäisi rahoittaa rahapeliuotoilla.
- Rahapeliuotot on kohdennettava tasapuolisesti yleishyödyllisiin tarkoituksiin, eikä niitä tule käyttää yksittäisten tahojen toiminnan edistämiseen (esim. huippu-urheilu), eikä uskonnollisiin tai poliittisiin aktiviteetteihin.
- Ryhmien mukaan peruspalvelut tulisi rahoittaa valtion tai kuntien verovaroilla, kun taas rahapeliuotoilla pitäisi rahoittaa ainoastaan niin kutsuttua lisätoimintaa. Lisätoimintaa kuitenkin oikeutettiin hyvinvointiyhteiskunnan arvoilla (esim. syrjäytymisen ehkäisy).

## 7. LOPPUKESKUSTELU JA TUTKIMUKSEN PÄÄTELMÄT

Haastatteluihin osallistuneilla oli ristiriitainen kuva Suomen rahapelitarjonnan tehtävästä ja julkisuuskuvausta (ks. Taulukko 2). Haastateltavien mielestä Veikkauksen monopoli onnistuu turvaamaan resursseja yleishyödylliseen tarkoitukseen. Sen sijaan pääasiallisessa oikeuttamisperusteessaan – rahapelihaittojen ehkäisyssä ja vähentämisessä – monopoli on haastateltavien näkemysten perusteella epäonnistunut. Veikkausta pidettiin tavoitteiltaan kaksinaismoralistisena, sillä sen koettiin mainostavan itseään hyväntekijänä keräämällä rahapeliuottoja yleishyödylliseen tarkoitukseen, mutta samalla sen ei katsottu huomioivan riittävästi sitä, että osalle ihmisistä pelaamisesta on haittaa. Haastatteluryhmien osanottajilla oli tietoa pelihaitoista, ja he pitivät niiden ehkäisyä ja hoitoa paitsi yhteiskunnan myös Veikkauksen tehtävänä.

Haastateltavien esittämä kritiikki koski sekä Veikkauksen tavoitteita, joita pidettiin ristiriitaisina, että Veikkauksen mainontaa ja rahapelien tarjontaa, joita pidettiin liiallisina. Kun haastateltaville esiteltiin Veikkauksen **rahapelaamisen hallinnan työkaluja** ja **etuasiakasohjelmaa**, kritiikki voimistui entisestään. Kritiikki ei kohdistunut niinkään itse hallinnan työkaluihin, mutta etuasiakkuusohjelman funktio jäi haastateltaville epäselväksi tai ristiriitaiseksi. Aiempien tutkimusten mukaan rahapelaamisen hallinnan työkaluilla voidaan ehkäistä pelihaittoja (Sulkunen ym. 2018). Veikkauksen ristiriitainen viestintä kuitenkin voi olla yksi selitys sille, miksi vain kolmannes suomalaispelaajista (ks. Salonen ym. 2017a) käyttää hallinnan työkaluja, vaikka haastatteluryhmissä hallinnan välineet koettiin hyödyllisiksi. Tästä huolimatta epäiltiin, auttavatko hallinnan välineet riittävästi ongelmapelaajia. Tämän tutkimuksen tulosten valossa voisi siis pohtia kannattaisiko etuasiakasohjelmaa muuttaa niin, että eri asiakkuustasoille pääseminen riippuisi hallinnan työkalujen käytämisestä eikä rahapelien pelaamisen tiheydestä.

Haastateltavat suhtautuivat myönteisesti ajatukseen pelaamisen nykyistä tiukemmasta rajoittamisesta. Mainonnassa ja **saatavuudessa** rahapelejä rinnastettiin jatkuvasti tiukemmin säädeltyihin alkoholiin ja tupakkaan. Erityisesti rahapeliautomaattien esilläolo ruokakaupoissa ja hajasijoittaminen saivat osakseen suurta kritiikkiä. Vaikka kasinopelien saatavuus ei herättänyt yhtä voimakasta kritiikkiä, päihteiden käyttäminen pelaamisen yhteydessä huolestutti haastateltavia (ks. myös Egerer & Marionneau, tulossa). Tämä huoli saa myös vahvistusta aikaisemmasta tutkimuksesta (esim. Ellery ym. 2005; Kyngdon & Dickerson 1999). Veikkauksen laajentunut Feel Vegas Club -tarjonta (joissa on myös alkoholin anniskelua) on hyvä esimerkki tästä käytännöstä, johon suhtauduttiin kriittisesti.

Pelien 18 vuoden ikäraja (joka asetettiin vuonna 2011) on rajoitus, jota käytännössä kaikki haastateltavat kannattivat yksimielisesti, eikä asiasta katsottu tarvittavan käydä keskustelua. Tämä on jossain määrin yllättävää, sillä rahapelien rajoittaminen täysi-ikäisille herätti esimerkiksi vuonna 2008 mediassa vilkasta keskustelua (Lerikkanen 2019). Tämä esimerkki on varmasti hyvä pitää mielessä, kun tällä hetkellä käydään yhtä vilkasta keskustelua pakollisesta tunnistautumisen rahapeliautomaatteihin (ks. esim. Nalbantoglu 2018). Vaikka haastatteluissa ei kysytty pakollisesta tunnistaumisesta, haastatteluryhmissä otettiin se puheeksi, ja pakollinen tunnistauminen sai osakseen kannatusta. On hyvin mahdollista, että myös kysymys pakollisesta tunnistaumisesta tulee muuttumaan itsestään selväksi asiaksi.

Rahapelaamisen **yksinoikeusjärjestelmä** sinänsä sai kuitenkin haastattelu-ryhmissä kannatusta. Yksinoikeusjärjestelmän hyvänä puolena pidettiin erityisesti sitä, että se varmistaa rahapelituottojen jakamisen yleishyödyllisiin tarkoituksiin ja tuottojen jäämisen Suomeen (ks. myös Salonen ym. 2017a). Halu varmistaa rahapelituottojen jääminen Suomeen muodostaakin mielenkiintoisen historiallisen jatkumon: Riitta Matilaisen väitöstutkimuksen (2017) mukaan rahapelien vähittäisen laillistamisen vaikuttimena 1900-luvun alkuvuosikymmeninä oli sama tavoite, rahapelituottojen Suomeen jäämisen varmistaminen. Vaihtoehtona ollutta lisenssijärjestelmää pidettiin keskusteluissa mahdollisena, mutta vain, jos rahapelituotot jäisivät varmasti Suomeen ja ne kanavoitaisiin hyväntekeväisyyteen. Tätä näkemystä vahvistavat aikaisemmat tutkimukset, joissa on tutkittu hyväntekeväisyyttä tekevää yksinoikeusjärjestelmää (esim. Salonen & Raisamo 2015, Marionneau 2015).

EU-lainsäädännön mukaan rahapelituottojen käyttö yleishyödylliseen tarkoitukseen ei saa olla peruste rahapelimarkkinoiden rajoittamiselle, vaan tuotot määritellään monopolin sivutuotteeksi (esim. Tammi 2008). Tästä huolimatta haastatteluissa Veikkauksen yksinoikeuden myönteisenä puolena pidettiin haittojen ehkäisyn sijasta rahapelituottojen ohjaamista yhteiseen hyvään. Voidaan tulkita, että rahapelituotot näyttävätkin kansalaisten mielestä yksinoikeusjärjestelmän pääasiallisena tehtävänä. Tämä johtopäätös perustuu sille, että haittojen ehkäisemistä ja rahapelaamisen valvontaa pidettiin monopolin keskeisinä hyvinä piirteinä, mutta niistä kuitenkin puhuttiin vähemmän kuin rahapelituotoista. Tämä sama tulos voidaan myös havaita rahapelipoliittisista mediakeskusteluista (Lerikkanen 2019).

Selinin ja kumppaneiden (2019) politiikka-asiakirjojen ja mediatekstien vertailevan analyysin perusteella vaikutti siltä, että rahapeliyhteisöjen yhdistämishanke tehtiin ensisijaisesti rahapelituottojen turvaamisen vuoksi, vaikka virallisesti viestittiin noudatettavan EU:n määräyksiä. Näin ollen viranomaisten ja kansalaisten näkemykset rahapelimonopolista eivät eroa huomattavasti toisistaan. Monopolin vahvuutena pidettiin sen säänneltävyyttä siitä huolimatta, että moni piti nykyistä suomalaisen rahapelimonopolin rahapelitarjontaa liiallisena.

Haastateltavien keskuudessa näytti vallitsevan ilmiö, jota voidaan kutsua *pelaamisen kulttuuriseksi logiikaksi*. Tätä tukee myös Matilaisen ja Raennon (2014) aikaisempi havainto, jonka mukaan rahapelaaminen kuuluu osaksi suomalaisten aikuistumista ja arkipäivän rituaaleja. Myös tämän tutkimuksen haastateltavat tiesivät Veikkauksen toiminnasta yllättävän paljon. Vaikka he kytkivät rahapelien saatavuuden, kulutuksen määrän ja rahapelihaitat yhteen kansanterveyden kehityksessä, syntyi vaikutelma, että rahapelipolitiikkaa koskeva tieto on linjassa asiasta käydyn julkisen keskustelun kanssa. Esimerkiksi järjestelmän vaihtoehdot, joista ei ole juurikaan keskusteltu suomalaisessa mediassa, eivät olleet tuttuja. Haastatteluissa tuli esille myös eräänlaista rahapelijärjestelmään liittyvää folklorea. Esimerkiksi sanonta ”meni kansanterveydelle” pelissä häviämisen yhteydessä toistui, samoin käsitys ”vapaaehtoisesta veronmaksusta”. Rahapelaamisen ja hyväntekeväisyyden kytkös on erittäin vahva; hyväntekeväisyys ei toimi pelkästään yksinoikeusjärjestelmän oikeutuksena vaan myös perusteena pelaamiselle. Tämä eroaa selvästi siitä, millaiseksi suomalaiset hahmottavat alkoholimonopolin tehtävän (esim. Hellman & Katainen 2015).

Keskustellessaan rahapelimainonnasta haastateltavat ottivat erityisesti huomioon haavoittuvat ryhmät, kuten lapset, nuoret ja ongelmapelaajat (ks. Hellman 2017). Haavoittuvien ryhmien vuoksi tämänhetkistä rahapelimainontaa pidettiin kyseenalaisena. Toisaalta rahapelyhtiöt usein puolustavat mainonnan harjoittamista sillä, että rahapelikysyntää kanavoidaan turvalliselle ja valvotulle rahapelituottajalle (Binde 2014). Haastateltavat kuitenkin ihmettelivät, miksi rahapelejä ja rahapelimonopolia ylipäätään tarvitsee mainostaa, kun Suomessa ne ovat niin näkyvä osa ihmisten arkielämää. Näin mainonta jopa korosti Veikkauksen moraalista ristiriitaisuutta.

Nykyistä **rahapelituottojen jakomallia** pidettiin haastatteluryhmissä suhteellisen hyvänä. Haastateltavat osoittivat enemmän luottamusta Veikkaukselle ja nykyiseen rahapelituottojen kanavointijärjestelmään kuin poliitikoille (esim. eduskunnassa tai kunnanvaltuustoissa), ja heidän päätäntävällään tuottojenjaosta osana julkista budjettia. Haastateltavien mukaan tuottojen jako nykyisellä käytännöllä mahdollistaa myös vähemmän suositun tai edustavan toiminnan (kuten esim. päihdeongelmiin tai asunnottomuuteen liittyvien palveluiden) rahoittamisen. Lisäksi katsottiin, että rahapelituottoja voidaan hyväksyttävästi käyttää sellaisten peruspalveluiden rahoittamiseen, joiden taso muuten uhkaa jäädä liian alhaiseksi; näistä yleisin mainittu esimerkki oli vanhuspalvelut. Toisaalta haastateltavat olivat vahvasti siitä mieltä, että peruspalveluiden rahoitus on hyvinvointivaltion vastuulla. Myös hyvinvointivaltion eetoksen mukaan rahapelituottojen pitäisi tukea laajasti lisäarvon tapaan yhteiskunnan yhteistä hyvää (Nikkinen & Marionneau 2014) eikä yksittäisiä etuja (kuten poliitikkojen ja toimitusjohtajien palkkoja tai uskonnollisia ryhmiä).

Kenties hieman yllättävä havainto oli se, että satunnaispelaajat kannattivat usein suurempaa vapautta ja puhuivat vähemmän ongelmapelaamisesta kuin muut ryhmät. Pelaajatyyppiryhmien sisällä ilmeni kuitenkin enemmän eroja kuin niiden välillä, minkä vuoksi pelaajaryhmistä ei tältä osin tehdä tässä kohtaa laajempia päätelmiä (ks. Liite 1).

Tämän tutkimuksen aineisto on huomattavasti **kriittisempää** kuin se aineisto, jota on saatu toisenlaisella keruumenetelmällä samasta populaatiosta Rahapelikyselyssä (Salonen ym. 2017a). Kyselytutkimus, joka tyypillisesti tehdään nopeasti ja yksin ja vastaus valitaan valmiista vaihtoehdoista, saattaa antaa erilaisen kuvan ihmisten suhtautumisesta tutkittavaan ilmiöön, tässä tapauksessa rahapeleihin, kuin tutkimus, jossa tutkittavat viettävät kysymysten äärellä pidemmän ajan ja keskustelevat niistä (esim. Watts & Ebbutt 1987; Geis ym. 1986; Boulton & Kitzinger 1994). Haastateltavat tulkitsivat kysymyksiä eri perspektiiveistä ja panivat esimerkiksi itse merkille, että tavallisesti he eivät jää pohtimaan mainoksia yhtä yksityiskohtaisesti. Miettimällä asiaa perusteellisesti ryhmässä ja hankkimalla siten lisää tietoa keskustelu käy kriittisemmäksi. Samalla haastatteluissa käytetyt tehtävät antoivat mahdollisuuden perehtyä nykyiseen Suomen rahapelijärjestelmään ja sen eri vaihtoehtoihin yksityiskohtaisemmin kuin tavallisesti tehtäisiin arkielämässä (tai vastattaessa standardoituun väestökyselyyn).

Aineistolle ominainen (matala tai korkea) kriittisyyden taso tulee ottaa huomioon silloin, kun tietoa käytetään poliittisen päätöksenteon perusteena. Yhdistämällä eri aineistoja laadullisen PubFunc-tutkimushankkeen ja määrällisen Rahapelikyselyn 2016 tuloksiin saadaan todenmukaisempia ja luotettavampia tuloksia.

Tutkimuksen haastatteluissa havaittu kritiikki osoittaa, että haastateltavat ymmärtävät monopolin roolin myös haavoittuvien ryhmien suojaamisessa. Heijastamalla pohjoismaisen hyvinvointivaltion eetosta (esim. Hellman & Roos 2012) haastateltavat ovat tutkimuksen perusteella tunnistaneeet Suomen rahapelijärjestelmän ongelman eli epätasapainon hyväntekeväisyyden ja toisaalta haavoittuvien ryhmien suojelemisen ja rahapelihaittojen ehkäisyn välillä.

## Taulukko 2. Suomen rahapelitarjonnan kaksijakoinen julkisuuskuva ja ristiriitainen tehtävä haastatteluryhmien mukaan

	SUHTAUTUMINEN	PERUSTELUT
<b>SAATAVUUS</b>	erittäin kriittinen	Rahapelien helppo saatavuus, erityisesti rahapeliautomaatit kaupoissa haitallisia riskiryhmään kuuluville
<b>YKSINOIKEUSJÄRJESTELMÄ</b>	kannatus	Hyväntekeväisyyden rahoittaminen rahapelituotoilla Rahapelaamisen valvonta Haittojen ehkäisy Houkuttelee erityisesti riskiryhmiä Hyväntekeväisyydellä on avainasema monopolin myönteisen imagon tuottamisessa
<b>MAINONTA</b>	kriittinen	Korostaa Veikkauksen moraalista ristiriitaisuutta Miksi mainontaa on ollenkaan, kun rahapelien ja Veikkauksen näkyvyys on jo vahva?
<b>RAHAPELAAMISEN HALLINNAN TYÖKALUT JA ETUASIAKASOHJELMA</b>	ristiriitainen	Hyödyllisiä työkaluja, jotka eivät välttämättä auta riittävästi ongelmapelaajia Pyritäänkö lisäämään kulutusta vai vastuullisuutta?
<b>RAHAPELITUOTTOJEN JAKO JA KÄYTTÖ</b>	nykyisen mallin kannatus	Hyväntekeväisyyden takaaminen tasapuolisesti eri tahoille Hyvinvointivaltion lisätoiminnan rahoittaminen, ei ensisijaisesti peruspalveluiden rahoittaminen



# KIRJALLISUUS

- Adams, P. (2008). *Gambling, freedom and democracy*. New York: Routledge.
- Arpajaislaki 1047/2001.
- Bauer, M. & Gaskell, G. (2000). *Qualitative researching with text, image and sound. Individual and group interviewing*. SAGE Research Methods Online. DOI: 10.4135/9781849209731.
- Binde, P. (2014). *Gambling advertising: A critical research review*. London: The Responsible Gambling Trust. <http://hdl.handle.net/1880/51054>.
- Blomqvist, J. (2009). What is the worst thing you could get hooked on? Popular images on addiction problems in contemporary Sweden. *Nordisk alkohol- och narkotikatidskrift*, 26(4), 373-398.
- Borch, A. (2018). Why restrict? Seven explanations for the electronic gambling machines monopoly in Norway. Teoksessa M. Egerer, V. Marionneau, & J. Nikkinen (toim.) *Gambling in European welfare states. Current challenges and future prospects*. (175-195). London: Palgrave Macmillan.
- Boulding, K. E. (1956). *The image: Knowledge in life and society*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Boulton, M. & Kitzinger, J. (1994). Focus groups: method or madness? Teoksessa M. Boulton (toim.) *Challenge and innovation: methodological advances in social research on HIV/AIDS*. London: Taylor and Francis.
- Bridwell, R. R. & Quinn, F. L. (2002). From mad joy to misfortune: The merger of law and politics in the world of gambling. *Mississippi Law Journal*, 72(2), 565-729.
- Castrén, S., Kontto, J., Alho, H., & Salonen, A. H. (2018). The relationship between gambling expenditure, socio- demographics, health-related correlates and gambling behaviour – a cross-sectional population-based survey in Finland. *Addiction*, 113(1), 91-106.
- Cisneros Örnberg, J. & Hettne, J. (2018). The Future Swedish Gambling Market: Challenges in Law and Public Policies. Teoksessa M. Egerer, V. Marionneau & J. Nikkinen (toim.) *Gambling policies in European welfare states. Current challenges and future prospects*. (197-216). London: Palgrave MacMillan.
- Crossley, M. L. (2003). 'Would you consider yourself a healthy person?': Using focus groups to explore health as a moral phenomenon. *Journal of Health Psychology*, 8(5), 501-514. DOI: <https://doi.org/10.1177/13591053030085003>.

- Egerer, M. (2014). *Institutional footprints in the addiction image: A focus-group study with Finnish and French general practitioners and social workers*. Helsinki: University of Helsinki.
- Egerer, M., Marionneau, V. & Nikkinen, J. (toim.) (2018a). *Gambling policies in European welfare states. Current challenges and future prospects*. London: Palgrave MacMillan.
- Egerer, M., Kankainen, V. & Hellman, M. (2018b). Compromising the public good? Civil society as beneficiary of gambling revenue. *Journal of Civil Society*, 14(3), 207-221.
- Egerer, M. & Marionneau, V. (tulossa). Cultures and spaces of convenience gambling. *Nordic Studies for Alcohol and Drugs*.
- Ellery, M., Stewart, S. H. & Loba, P. (2005). Alcohol effects on video lottery terminal (VLT) play among probable pathological and non-pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 21(3), 299-324. DOI: 10.1007/s10899-005-3101-0.
- Finlay, K., Marmurek, H., Kanetkar, V. & Londerville, J. (2010). Casino décor effects on gambling emotions and intentions. *Environment and Behavior*, 42(4), 524-545.
- Geis, S., Fuller, R. & Rush, J. (1986). Lovers of AIDS victims: psychosocial stresses and counselling needs. *Death Studies*, 10, 43-53.
- Griffiths, M. & Wood, R. (2001). The psychology of lottery gambling. *International Gambling Studies*, 1(1), 27-45.
- Guest, G., MacQueen, K. M. & Namey, E. E. (2012). *Applied thematic analysis*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Hellman, M. & Roos, G. (2012). The architectural patchwork of the welfare state. Teoksessa M. Hellman, G. Roos & J. von Wright (toim.) *A Welfare policy patchwork – Negotiating the public good in times of transition* (9-17). Helsinki: NVC.
- Hellman, M. & Katainen, A. (2015). The autonomous Finnish man against the nanny state in the age of online outrage. The state and the citizen in the “whiskygate” alcohol policy debate. *Sosiologia* 52(4), 334-349.
- Hellman, M. (2017). *Promoting vices. An introduction to research on advertising of coercive products*. Publications of the Faculty of Social Sciences 67. Helsinki: University of Helsinki.
- Hing, N., Tiyce, M., Holdsworth, L. & Nuske, E. (2013). All in the family: Help-seeking by significant others of problem gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(3), 396-408.

- Jacques, C. & Ladouceur, R. (2006). A prospective study of the impact of opening a casino on gambling behaviours: 2- and 4-year follow-ups. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 51(12), 764-773.
- Järvinen-Tassopoulos, J. (2012). Rahapelipolitiikkaa eurooppalaisissa raameissa. Teoksessa M. Niemelä & J. Saari (toim.) *Politiikan polut ja hyvinvointivaltion muutos* (272-297). Helsinki: Kelan tutkimusosasto.
- Järvinen-Tassopoulos, J. (toim.) (2018). *Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-934-7>.
- Järvinen-Tassopoulos, J. & Eräsaari, R. (2018). Conceptions of the common good. Teoksessa M. Egerer, V. Marionneau & J. Nikkinen (toim.) *Gambling policies in European welfare states. Current challenges and future prospects* (259-274). London: Palgrave Macmillan.
- Korn, D., Gibbins, R. & Azmier, J. (2003). Framing public policy towards a public health paradigm for gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(2), 235-256.
- Koski-Jännes, A., Hirschovits-Gerz, T., Pennonen, M. & Nyysönen, M. (2012). Population, professional and client views on the dangerousness of addictions: testing the familiarity hypothesis. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 29(2), 139-154. DOI: 10.2478/v10199-012-0010-2.
- Kyngdon, A. & Dickerson, M. (1999). An experimental study of the effect of prior alcohol consumption on a simulated gambling activity. *Addiction*, 94(5), 697-707.
- Lehtinen, T. (2017a). Rahapelaaminen on tulonsiirtoa köyhiltä ja mielenterveysongelmaisilta hyväosaisille, väittää uusi tutkimus – ”Peliautomaatteja on kaikkialla, ja ne ovat kaikista pahimpia rosvoja”. *Helsingin Sanomat* 25.10.2017. <https://www.hs.fi/>.
- Lehtinen, T. (2017b). Yli 120 000 suomalaisen elämä pyörii rahapelien ympärillä – nyt ongelmien ehkäisyyn vaaditaan roimasti lisää rahaa. *Helsingin Sanomat* 8.11.2017. <https://www.hs.fi/>.
- Lehtinen, T. (2017c). Peliingelmainen uskoo sokeasti ”kuumiin koneisiin” ja omiin taitoihinsa, mutta lopulta kone voittaa aina – ”Samankaltaista aivotoimintaa kuin kokaiini-riippuvuudessa”. *Helsingin Sanomat* 15.11.2017. <https://www.hs.fi/>.
- Lehtinen, T. (2017d). Rahapelaamisen ongelmiin yritetään puuttua ”historian merkittävimmällä” muutoksella – kauppojen ja huoltoasemien peliautomaatit vaativat pian tunnistautumisen. *Helsingin Sanomat* 19.12.2017. <https://www.hs.fi/>.
- Lerkkanen, T. (2019). *Monopolin puolustusta, kritiikkiä ja murtumisen uhkakuvia. Rahapelaamisen mediarepresentaatiot Helsingin Sanomissa vuosina 1990–2016*. Pro gradu -tutkielma, Tampereen yliopisto.

- Levin-Zamir, D., Badarne, S., Najami, M., Gan Noy, S., Poraz, I., Shapira, M., ... & Goldfracht, M. (2016). The use of focus groups as a basis for planning and implementing culturally appropriate health promotion among people with diabetes in the Arab community. *Global health promotion*, 23(1), 5-14.
- Littler, A. & Järvinen-Tassopoulos, J. (2018). Online gambling, regulation, and risks: A comparison of gambling policies in Finland and the Netherlands. *Journal of Law and Social Policy*, 30(1), 100-125 (tulossa).
- Marionneau, V. (2015). *Socio-cultural contexts of gambling: A comparative study of Finland and France*. Helsinki: University of Helsinki.
- Matilainen, R. & Raento, P. (2014). Learning to gamble in changing sociocultural contexts: experiences of Finnish casual gamblers. *International Gambling Studies*, 14(3), 432-446.
- Matilainen, R. (2017). *Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland*. Helsinki: University of Helsinki, Faculty of Social Sciences 63. Helsinki: University of Helsinki.
- Mayer, G., Hayer, T. & Griffiths, M. (toim.) (2009). *Problem gambling in Europe*. New York: Springer.
- Mikkola, J. (2018). Rahapelien markkinointi. Teoksessa J. Järvinen-Tassopoulos (toim.) *Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017* (44-48). Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-934-7>.
- Monaghan, S., Derevensky, J. & Sklar, A. (2008). Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents: Policy recommendations to minimise harm. *Journal of Gambling Issues*, 22, 252-274.
- Nalbantoglu, M. (2018). Rahapelikoneisiin tulossa pakollinen tunnistautuminen – hallitus linjasi rahapelien haittoja ehkäisevää uudistusta. *Helsingin Sanomat* 8.5.2018. <https://www.hs.fi/>.
- Nikkinen, J. & Marionneau, V. (2014). Gambling and the common good. *Gambling Research: Journal of the National Association for Gambling Studies* (Australia), 26(1), 3-19.
- Planzer, S. & Wardle, H. (2011). *The comparative effectiveness of regulatory approaches and the impact of advertising on propensity for problem gambling*. London: Responsible Gambling Fund.
- Pope, C. & Mays, N. (1995). Qualitative research: reaching the parts other methods cannot reach: an introduction to qualitative methods in health and health services research. *British Medical Journal*, 311(6996), 42-45.
- Posey, A. (1998). In the absence of casinos: A look at video poker. Teoksessa K. Meyer-Arendt & A. Hartmann (toim.) *Casino gambling in America: Origins, trends and impacts* (227-38). New York: Cognizant Communication.

- Prentice, C. & Wong, I. A. (2015). Casino marketing, problem gamblers or loyal customers? *Journal of Business Research*, 68, 2084-2092.
- Rossow, I. & Hansen, M. (2016). Gambling and gambling policy in Norway – An exceptional case. *Addiction*, 111(4), 593-598. DOI: 10.1111/add.13172.
- Salonen, A., Castrén, S., Raisamo, S., Orford, J., Alho, H. & Lahti, T. (2014). Attitudes towards gambling in Finland: A cross-sectional population study. *BMC Public Health*, 14, 982. doi: 10.1186/1471-2458-14-982.
- Salonen, A. & Raisamo, S. (2015). Suomalaisten rahapelaaminen 2015. Raportti 16/2015. Tampere: THL.
- Salonen, A., Latvala, T., Castrén S., Selin, J. & Hellman, M. (2017a). *Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa*. Raportti 9/2017. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Salonen A., Castrén S., Latvala T., Heiskanen M. & Alho H. (2017b). *Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet rahapeliongelmaan apua hakevilla Peliklinikan asiakkaila*. Raportti 8/2017. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Salonen, A., Hellman, C. M. E., Latvala, T. & Castrén, S. (2018). Gambling participation, gambling habits, gambling-related harm, and opinions on gambling advertising in Finland in 2016. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 36(3), 215-234. doi: 10.1177/1455072518765875.
- Selin, J. (2015). From self-regulation to regulation – An analysis of gambling policy reform in Finland. *Addiction Research & Theory*, 24(3), 199-208.
- Selin, J., Raisamo, S., Heiskanen, M. & Toikka, A. (2018a). Onko hajasijoitettujen rahapeliautomaattien suhteellinen määrä suurempi sosioekonomisesti haavoittuvilla asuinalueilla? *Yhteiskuntapolitiikka*, 83, 294-302.
- Selin, J., Murto, A., Kesänen, M., Järvinen-Tassopoulos, J. & Mykkänen, A. (2018b). Kuinka rahapelihaittoja ehkäistään? Teoksessa J. Järvinen-Tassopoulos (toim.) *Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017* (85-94). Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Selin, J., Hellman M. & Lerkkanen, T. (2019). Monopolin vahvistaminen kilpailun nimissä: Poliittikaongelman esittämistavat rahapeliyhteisöjen yhdistymisessä. *Yhteiskuntapolitiikka* 84.
- Silvennoinen, I., Sjöholm, M. & Vuorento, H. (2018). *Peluuri Vuosiraportti 2017*. [https://peluuri.fi/sites/default/files/peluuri\\_vuosiraportti\\_2017\\_lopullinen\\_24.4.2018.pdf](https://peluuri.fi/sites/default/files/peluuri_vuosiraportti_2017_lopullinen_24.4.2018.pdf).
- Stewart, D. W. & Shamdasani, P. N. (2014). *Focus groups: Theory and practice* (Vol. 20). Thousand Oaks, California: Sage Publications.

- Storer, J., Abbott, M. & Stubbs, J. (2009). Access or adaptation? A meta-analysis of surveys of problem gambling prevalence in Australia and New Zealand with respect to concentration of electronic gaming machines. *International Gambling Studies*, 9(3), 225-244.
- Sulkunen, P. (2007). Images of addiction: Representations of addictions in films. *Addiction Research & Theory*, 15(6), 543-559.
- Sulkunen, P. & Egerer, M. (2009). *Reception analytical group interview: A short introduction and manual*. Helsinki: University of Helsinki, Department of Sociology.
- Tammi, T. (2008). Yksinoikeus peleihin, yksinoikeus haittoihin? Miksi rahapeliongelmista tuli yhteiskunnallinen huolenaihe? *Yhteiskuntapolitiikka*, 73(2), 176-184.
- Thompson, W. (2010). *Gambling in America: Encyclopedia of history, issues, and society* (2. painos). Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Tukia, J. & Rydman, E. (2018). Rahapelipolitiikka ja sen toimeenpano. Teoksessa J. Järvinen-Tassopoulos (toim.) *Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017* (24-27). Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta TENK (2018). *Eettinen ennakoarviointi Suomessa*. <http://www.tenk.fi/fi/eettinen-ennakoarviointi-suomessa>.
- Valtiovarainministeriö (2018). *Talousarvioesitys 2018*. <http://budjetti.vm.fi/>.
- Veikkaus (2018a). *Etusiakkaana saat enemmän – Hopea- ja Kulta-asiakkaana vielä vähän lisää*. <https://www.veikkaus.fi/>.
- Veikkaus (2018b). *Edut*. <https://www.veikkaus.fi/>.
- Veikkaus (2018c). *Otamme peliongelmat vakavasti*. <https://www.veikkaus.fi/>.
- Veikkaus (2018d). *Vuosiraportti 2017*. [https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2017/veikkaus\\_vuosiraportti\\_2017.pdf](https://cms.veikkaus.fi/site/binaries/content/assets/dokumentit/vuosikertomus/2017/veikkaus_vuosiraportti_2017.pdf).
- Volberg, R. A. & Abbott, M. (2005). *Report concerning the regulation of VLTs in Norway*. Northampton MA: Gemini Research.
- Wang, S., Leviston, Z., Hurlstone, M., Lawrence, C. & Walker, I. (2018). Emotions predict policy support: Why it matters how people feel about climate change. *Global Environmental Change*, 50, 25-40.
- Watts, M. & Ebbutt, D. (1987). More than the sum of the parts: research methods in group interviewing. *British Educational Research Journal*, 13, 25-34.

- Welte, J. W., Barnes, G. M., Tidwell, M. C. O., Hoffman, J. H. & Wieczorek, W. F. (2015). Gambling and problem gambling in the United States: Changes between 1999 and 2013. *Journal of Gambling Studies*, 31(3), 695-715.
- Westfelt, L. (2006). *Statliga kasinon i Sundsvall och Malmö: Förväntningar, erfarenheter, attityder, spelande och spelproblem före etableringen samt ett år och tre år efter*. Research Report No. 3. Stockholm: SoRAD, Stockholm University.
- Williams, R. J., West, B. L. & Simpson, R. I. (2012). *Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence and identified best practices*. Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.
- Wohl, M. J. (2018). Loyalty programmes in the gambling industry: potentials for harm and possibilities for harm-minimization. *International Gambling Studies*, 18(3), 495-511.
- Young, M., Markham, F. & Doran, B. (2012). Placing bets: Gambling venues and the distribution of harm. *Australian Geographer*, 43(4), 425-444.
- Zelizer, V. & Rotman, A. (2011). *Economic lives: How culture shapes the economy*. Princeton: Princeton University Press.

## **LIITTEET**

### **Liite 1. Näkemuseroja eri pelaajaryhmien välillä**

Aineistossa oli jo pelkästään **pelaajatyypiryhmien sisällä** suhteellisen paljon vaihtelua näkemyksissä. Ryhmien määrät ja koot vaihtelivat pelaajatyypien sisällä ja välillä, mikä myös osaltaan hankaloitti pelaajatyypiryhmien näkemysten suoraa vertailua keskenään ja ohjasi vertailua enemmän painotuserojen kartoittamiseen. Tulokset näkemuseroista voivat olla vain suuntaa antavia. Tästä syystä tämä tiivistelmä eri pelaajaryhmien välisistä näkemuseroista on lisätty raportin liitteeksi.

Satunnaispelaajien ryhmien sisällä oli havaittavissa kaikista eniten näkemuseroja, mutta satunnaispelaajien ryhmiä oli myös määrällisesti eniten. Se, että pelaajatyypien välillä ei ollut merkittävän suuria näkemuseroja vaan mielipiteet jakautuivat laajalla skaalalla pelaajatyypien sisällä, on jo sinänsä kiinnostava tulos. Suuret linjat noudattivat pelaajatyypien välillä kuitenkin melko paljon samaa suuntaa, vaikka ristiriitoja esiintyi sekä ryhmien että pelaajatyypien sisällä ja välillä. Esimerkiksi etuasiakkuusesitettä koskevaa kritiikkiä esiintyi kaikissa pelaajatyypeissä suhteellisen paljon, mutta erilaisin painoituksin. Pelaajatyypien välisiä painotuseroja paikannettiin aineistosta etsimällä pelaajatyypien sisällä toistuvia teemoja ja vertaamalla niitä muiden pelaajatyypien haastatteluihin.

**Ei-pelaajien ryhmässä** oltiin erityisen kriittisiä rahapelien näkyvyyttä sekä Veikkauksen markkinointia ja vastuullisuutta (muun muassa hyväntekijänä esiintyminen ja peliongelmien sivuuttaminen) kohtaan. Kyseisten pelaajien haastatteluissa peräänkuulutettiin tiukempaa pelien näkyvyyden ja mainonnan rajoittamista. Tämä vahvistaa tuttuushypoteesin – asiat, joista ihmiset tietävät vähiten, herättävät eniten kriittisyyttä (esim. Blomqvist 2009). Kuitenkin myös **nettipelaajien ryhmässä** suhtauduttiin enimmäkseen hyvin kriittisesti siihen, että markkinoinnissa korostetaan hyväntekeväisyyttä ja sivuutetaan ongelmapelaaminen.

Sen lisäksi jopa **kokoneiden pelaajien ryhmässä** suhtauduttiin enimmäkseen kriittisesti rahapelaamiseen. Ainakin kahdessa kokoneiden pelaajien ryhmässä painotettiin poikkeuksellisen paljon ongelmapelaamista ja sen näkymättömyyttä esimerkiksi Veikkauksen markkinoinnissa. Ryhmässä kritisoitiin voimakkaasti myös pelaamisen markkinointia hyväntekeväisyyden varjolla. Tämä vastaa Koski-Jänneksen ja muiden (2012) havaintoa siitä, että kokoneimmat käyttäjät eivät pitäneet itselleen tutuinta ainetta tai toimintaa erityisen haitallisena mutta suhtautuivat kuitenkin erittäin kriittisesti koko aihepiiriin.

Sen sijaan **satunnaispelaajien ryhmien** kesken vaikutti olevan enemmän vaihtelua. Ainakin kolmessa satunnaispelaajien ryhmässä (kuitenkin vähemmistö myös satunnaispelaajien sisällä) oltiin epäileväisiä sen suhteen, että Veikkaus Oy:n



pelien rajoittamisen lisääminen auttaisi ongelmapelaamisen vähenemistä. Muissa pelaajatyypeissä luotettiin aika vahvasti rajoitusten toimivuuteen ja kannatettiin lisärajoitusten käyttöönottoa. Satunnaispelaajien ryhmissä painotettiin myös jonkin verran itsemääräämisoikeuden tärkeyttä ja oltiin sitä mieltä, että ongelmapelaamisesta kärsivien huolehtimisen ei pitäisi rajoittaa muiden pelaamista. Joissakin kokeneiden pelaajien ja ei-pelaajien ryhmissä sen sijaan painotettiin, että on erityisen tärkeää huolehtia niistä, joille pelaamisesta on seurannut ongelmia, sekä ennaltaehkäistä ongelmapelaamista, vaikka se hankaloittaisi muiden pelaamista.

**Kasinopelaajien ryhmässä** suhtauduttiin Veikkauksen mainoksiin ja markkinointiin myönteisemmin kuin muissa pelaajatyypeissä yleisesti. Kasinopelaajilla oli muista pelaajatyypeistä suhteellisen poikkeavat painotukset mielipiteissään. Tämä selittynee sillä, että fokusryhmissä oli vain yksi kasinopelaajaryhmä, joka koostui kahdesta henkilöstä. Sen vuoksi ryhmän poikkeuksellisuuden yksityiskohtaisemmasta tulkitsemisesta pidättäytyttiin.

## **Liite 2. Haastattelun kutsukirje**

Tule keskustelemaan siitä, miten rahapelaaminen on järjestetty Suomessa!

Hei!

Kiitos että vastasit Rahapelikysely 2016 -kyselytutkimukseen ja annoit tutkijoille luvan ottaa yhteyttä.

Suoritamme Helsingin yliopiston tutkimusryhmässä ”Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa” -tutkimushanketta. Kyseessä on ensimmäinen tutkimus, jossa haastateltavat keskustelevat suomalaisesta rahapelijärjestelmästä.

Tutkimuksen puitteissa järjestämme ryhmähaastatteluita, joissa haastateltavat keskustelevat vapaamuotoisesti pienessä ryhmässä rahapelaamista koskevista näkemyksistä ja mielipiteistä. Keskustelu on täysin epävirallista eikä vaadi ennakkovalmistautumista tai ennakkotietoja. Tarjoamme keskustelun lomassa pientä purtavaa erikoisruokavaliot huomioiden.

Hyvitykseksi osallistumisesta tarjoamme kahdenkymmenen euron lahjakortin vapaavalintaisesti joko S- tai K-ryhmän liikkeisiin tai Stockmannille.

Keskustelun virikkeinä käytämme muun muassa televisiossa esitettyjä rahapeliyhtiöiden mainosvideoita. Nauhoitamme haastattelut tutkimuskäyttöä varten ja käsittelemme niitä täysin luottamuksellisesti. Sinua ei voida tunnistaa mistään tutkimukseen liittyvästä julkaisusta tai asiakirjasta.

Päämääränämme on selvittää suomalaisten rahapelijärjestelmää koskevia näkemyksiä ja mielipiteitä. Lue lisää hankkeen sivuilta.

Osallistumalla tähän tutkimukseen autat tuottamaan tietoa suomalaisesta rahapelijärjestelmästä ja voit vaikuttaa siihen. Mielipiteesi on erittäin arvokas riippumatta siitä, pelaatko rahapelejä vai et!

Käy katsomassa, sopisivatko ehdottamamme päivämäärät ja ajat sinulle: päivämääräehdotukset ja ilmoittautumislomake.

Haastattelun kesto on noin 1,5 tuntia.

Paikka: XX-katu XX, Helsinki, huone XXX. Tila on muokattavissa esteettömäksi, joten ilmoitathan liikuntaesteestä.

\*\*

### **Liite 3. Tutkittaville annettava tiedote ja suostumuslomake**

#### **Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa (Helsingin yliopisto & Terveyden ja Hyvinvoinnin Laitos THL) 2017–2018**

Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa -hanke tarkastelee suomalaisten näkemyksiä rahapelaamisen sääntelystä sekä rahapelimonopolin toiminnasta, sekä käsityksiä siitä, miten rahapelaaminen tulisi järjestää. Tutkimushankkeen tavoitteena on täydentää tutkimusta suomalaisen rahapeliyhtiön julkisuuskuvesta ja sen muutoksesta. Tutkimusta rahoittaa Sosiaali- ja terveysministeriö Arpajaislain 52 § mukaisesti.

Tutkimushankkeessa suoritetaan ryhmähaastatteluita. Haastatteluun osallistuminen on vapaaehtoista. Haastateltavalla on oikeus milloin vain keskeyttää osallistuminen tutkimukseen tai kieltäytyä vastaamasta hänelle esitettyyn kysymykseen.

Haastattelu kestää n. 90 minuuttia. Haastattelu nauhoitetaan ääninauhalle, jonka jälkeen haastattelu kirjoitetaan tekstitiedostoksi.

Haastateltavan ja haastattelussa esille tulevien muiden henkilöiden nimet poistetaan tai muutetaan peitenimiksi. Tarvittaessa muutetaan tai poistetaan myös paikkatietoja ja muita erisnimiä, jotta aineistoon sisältyvien henkilöiden tunnistaminen ei ole enää mahdollista.

Ääninauha tuhotaan sen jälkeen, kun haastattelu on kirjoitettu tekstitiedostoksi.

Haastattelun luottamuksellisuus turvataan niin, että siitä tehtyä äänitallennetta käsittelevät tutkimusapulaiset ja tutkijat allekirjoittavat vaitiolositoumuksen ja äänitallenteet suojataan käyttäjätunnuksilla. Henkilötietoja sisältävää aineistoa ei luovuteta tutkimuksen ulkopuolisille tutkimuksen missään vaiheessa.

Haastattelussa esille tulleet asiat raportoidaan tutkimusjulkaisuissa tavalla, jossa tutkittavia tai muita haastattelussa mainittuja yksittäisiä henkilöitä ei voida tunnistaa.

Tutkimusjulkaisuihin voidaan sisällyttää suoria otteita haastatteluista. Niiden yhteydessä mainitaan haastateltavan sukupuoli ja asuinmaakunta.

Helsingin yliopiston ihmistieteiden eettisen ennakkoarvioinnin toimikunta on antanut tutkimukselle puoltavan lausunnon. Tutkimuksen osallistujarekrytoinnista on tehty rekisteriseloste Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksella, joka on halutessanne saatavilla.

Mikäli rahapelaaminen aiheuttaa sinussa ahdistusta tai muita kielteisiä tuntemuksia, pyydämme ottamaan rahapeliongelmiin erikoistuneeseen palvelupisteeseen Peluuriin: peluuri.fi Puh. 0800 100 101 (auttava puhelin)

**Yhteystiedot:**

Anna Alanko (tutkijatohtori, tutkimusryhmän koordinaattori):

anna.alanko@helsinki.fi

+358294123919 tai +358294123975

**Tutkimuksen nimi: Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa (Helsingin yliopisto & Terveyden ja Hyvinvoinnin Laitos THL)  
2017–2018**

Minua on pyydetty osallistumaan tutkimukseen rahapelitarjonnan liittyvään haastatteluun.

Olen saanut, lukenut ja ymmärtänyt tutkimusta koskevan tiedotteen. Tiedotteesta olen saanut riittävän selvityksen tutkimuksesta (Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa) ja sen yhteydessä suoritettavasta tietojen keräämisestä, käsittelystä ja luovuttamisesta.

Tiedotteen sisältö on kerrottu minulle myös suullisesti ja olen saanut riittävän vastauksen kaikkiin tutkimusta koskeviin kysymyksiini. Minulla on ollut riittävästi aikaa harkita osallistumistani tutkimukseen. Olen saanut mahdollisuuden myös esittää tutkijoille kysymyksiä tutkimuksesta. Minulle kerrotaan, mistä minua koskevia tietoja hankitaan (tämän haastattelututkimuksen kautta).

Tiedän, että kaikkia tutkimuksen osapuolia sitoo salassapitovelvollisuus. Se, mitä kerron, käsitellään luottamuksellisesti ja siten anonyymisoituna, että henkilöllisyyttäni ei ole mahdollista selvittää. Kaikkia osapuolia sitoo salassapitovelvollisuus. Tutkimustiedot käsitellään luottamuksellisina.

Ymmärrän, että osallistuminen tähän tutkimukseen on vapaaehtoista ja voin perua tämän suostumuksen tai keskeyttää osallistumiseni tutkimukseen milloin tahansa ennen tutkimuksen päättymistä. Olen tietoinen myös siitä, että keskeyttämiseen mennessä kerättyjä tietoja käytetään osana tutkimusaineistoa.

Allekirjoituksellani vahvistan osallistumiseni tähän tutkimukseen ja suostun vapaaehtoisesti haastateltavaksi.

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_. 201 \_\_\_\_\_  
Allekirjoitus Päiväys Syntymäpäivä

\_\_\_\_\_  
Nimen selvennys Osoite

Olen kertonut tästä tutkimuksesta tutkimustiedotteen mukaisesti tutkittavalle ja otan vastaan tämän suostumuksen

\_\_\_\_\_ Helsinki \_\_\_\_\_ 201  
Tutkijan allekirjoitus Paikka Päiväys

\_\_\_\_\_  
Nimen selvennys

Tätä suostumusasiakirjaa on tehty kaksi kappaletta, joista toinen annetaan haastateltavalle ja toinen arkistoidaan tutkijan tutkimuskansioon. Suostumuslomaketta ei missään vaiheessa yhdistetä haastatteluihin.

#### Liite 4. Taustatietoa rahapelaamisesta

- 80 % suomalaisista on pelannut vähintään yhtä rahapeliä viime vuoden aikana
- 3,3 %:lla väestöstä rahapeliongelmia
- Rahapelaaja käyttää keskimäärin 11,30 €/viikko rahapelaamiseen
- Rahapelit tuottavat n. 1 mrd. €/vuosi hyväntekeväisyyteen, kuten sosiaalisektorin järjestötoiminnoille, kulttuurille, urheilulle ja sotaveteraanille (verrattuna: esim. alkoholivero: n. 1,36 Mrd €/vuosi)
- Suomessa kaikki rahapelit järjestää monopoli Veikkaus. Vain Veikkauksen pelit ovat laillisia Suomessa.
- Monissa muissa maissa on käytössä ns. lisenssijärjestelmiä. Esimerkiksi Tanskassa on nettikasinopeleille 26 lisenssiä, joita yksityiset rahapeliyritykset voivat hakea ja siten saada mahdollisuuden tarjota nettikasinopelejä laillisesti Tanskassa.

Lähteet:

[spillemyndigheden.dk/en/online-casinos](http://spillemyndigheden.dk/en/online-casinos)

Suomalaisten rahapelaaminen 2015 (Terveysten ja hyvinvoinnin laitos)

[valtionbudjetti.fi/](http://valtionbudjetti.fi/)

Veikkaus avustuskohteet ([veikkaus.fi/yritys](http://veikkaus.fi/yritys))

## **Liite 5. Haastattelurunko**

Haastateltavat saapuvat, ja toivotamme heidät tervetulleeksi. Kerromme lyhyesti ohjelman rungon haastateltaville:

*Haastattelu muodostuu kuudesta osasta, jossa ensimmäisessä osassa tutkittaville näytetään yksittäisiin rahapeleihin sekä rahapelimonopoliin liittyviä mainoksia ja keskustellaan siitä, millaisia ajatuksia nämä herättävät. Sen jälkeen haastattelun osallistujia pyydetään pohtimaan ryhmässä viidessä tehtävässä, millainen olisi ihanteellinen rahapelijärjestelmä Suomessa. Ei ole oikeita tai vääriä vastauksia! Jos rahapelitietämyksessäsi on aukkoja, ethän pelkää niiden paljastumista. Haastattelu kestää noin 1,5 tuntia.*

### **I. MAINOKSET**

#### **a) Veikkauksen lottomainos ”Unelmointi on jo puoli voittoa (näytetään kahdesti)**

Vapaa keskustelu ilman tutkijan puuttumista, noin 10 minuuttia.

#### **Kysymykset jotka toimivat tukena on annettu haastateltaville paperille kirjoitettuna.**

- 1) Kuvailkaa, mitä mainoksessa tapahtuu.
- 2) Keitä mainoksen henkilöt ovat?
- 3) Mikä on mainoksen viesti/sanoma?
- 4) Millä tavalla mainos käsittelee mielestänne rahapelaamista? (Mainos 1)
- 5) Millaisena rahapeliyhtiö Veikkaus näyttäytyy mainoksessa?

#### **b) Uusi Veikkaus -mainos (näytetään kahdesti)**

Vapaa keskustelu ilman tutkijan puuttumista, noin 10 minuuttia.

- 1) Kuvailkaa, mitä mainoksessa tapahtuu.
- 2) Keitä mainoksen henkilöt ovat?
- 3) Mikä on mainoksen viesti/sanoma?
- 4) Minkä sanoisitte olevan rahapelaamisen tarkoitus/ funktio on mainoksen kertomuksessa? (Mainos 2)
- 5) Millaisena rahapeliyhtiö Veikkaus näyttäytyy mainoksessa?

### **II. TEHTÄVÄT**

Siirtymä rahapeliä järjestäminen yhteiskunnassa-osioon (haastateltavien näkemykset rahapelaamisen sääntelystä sekä rahapelimonopolin toiminnasta). Tässä osiossa haastateltavat pääsevät pohtimaan yhdessä, mikä olisi heidän mielestään paras ja kestävin tapa järjestää rahapelaaminen Suomessa. Haastatteluryhmän tavoitteena on muodostaa yhteisymmärryksessä hypoteettinen näkemys Suomen rahapelijärjestelmästä valitsemalla heidän mielestään parhaimmat vaihtoehdot.

## 1. Rahapelaamisen saatavuus (n. 15 min)

Seuraavassa osiossa tehtävänä on pohtia kunkin rahapelin kannalta, missä, milloin ja kuka saa tai ei saa pelata kyseistä peliä. **Valitkaa kaksi pelilajia.** Kirjoittakaa ylös vastauksenne sarakkeeseen. Perustelkaa vastauksenne. (konsensus ryhmän sisällä)

<b>RYHMÄ</b>	<b>Pelilajin saatavuus: esim.: Missä pitäisi saada pelata? Milloin pitäisi saada pelata? Kuka ei saa pelata? Miksi?</b>
<b>Rahapeliautomaatit</b>	
<b>Lotto, Keno, raaputus</b>	
<b>ns. "Kasinopelit" (esim. ruletti, blackjack, poker)</b>	
<b>Vedonlyönti (urheilu)</b>	
<b>Vedonlyönti (ravi)</b>	

## 2. Rahapelioperaattori (n. 15 min)

Kenen pitäisi olla rahapelipalveluiden tuottaja Suomessa? Valitkaa kolme peliä. Miettikää kysymystä valitsemalla kunkin mainitun pelin kannalta mielestänne paras vaihtoehto. Perustelkaa, miksi valitsemanne tuottaja olisi mielestänne paras vaihtoehto. (konsensus ryhmän sisällä)

- 1) Lotto**
  - a) Vapaat markkinat
  - b) Yksityiset yhtiöt, jotka hakevat valtiolta lisenssiä
  - c) Valtion omistama yhtiö (monopoli)
  - d) Toiminta kokonaan kielletty
  - e) MUU: \_\_\_\_\_
- 2) Rahapeliautomaatit**
  - a) Vapaat markkinat
  - b) Yksityiset yhtiöt jotka hakevat valtiolta lisenssiä
  - c) Valtion omistama yhtiö (monopoli)
  - d) Toiminta kokonaan kielletty
  - e) MUU: \_\_\_\_\_
- 3) Kasinopelit**
  - a) Vapaat markkinat
  - b) Yksityiset yhtiöt jotka hakevat valtiolta lisenssiä

## *Liitteet*

- c) Valtion omistama yhtiö (monopoli)
  - d) Toiminta kokonaan kielletty
  - e) MUU: \_\_\_\_\_
- 4) Pelihallit**
- a) Vapaat markkinat
  - b) Yksityiset yhtiöt jotka hakevat valtiolta lisenssiä
  - c) Valtion omistama yhtiö (monopoli)
  - d) Toiminta kokonaan kielletty
  - e) MUU: \_\_\_\_\_
- 5) Ravit**
- a) Vapaat markkinat
  - b) Yksityiset yhtiöt jotka hakevat valtiolta lisenssiä
  - c) Valtion omistama yhtiö (monopoli)
  - d) Toiminta kokonaan kielletty
  - e) MUU: \_\_\_\_\_
- 6) Vedonlyönti**
- a) Vapaat markkinat
  - b) Yksityiset yhtiöt jotka hakevat valtiolta lisenssiä
  - c) Valtion omistama yhtiö (monopoli)
  - d) Toiminta kokonaan kielletty
  - e) MUU: \_\_\_\_\_
- 7) Nettipelit**
- a) Vapaat markkinat
  - b) Yksityiset yhtiöt jotka hakevat valtiolta lisenssiä
  - c) Valtion omistama yhtiö (monopoli)
  - d) Toiminta kokonaan kielletty
  - e) MUU: \_\_\_\_\_

### **3. Rahapelaamisen hallinta ja ongelmien ehkäisy**

Haastateltavat pääsevät tarkastelemaan Veikkauksen esitettä, joka käsittelee mm. vastuullista rahapelaamista. Osallistujat saavat tutustua materiaaliin ja pohtia sen/ niiden vaikuttavuutta. **(n. 10 min)**

Mitä olette mieltä esitteestä? Mitä jää eniten mieleen?

Veikkaus Etu-asiakas esite (Tilauskoodi: 50001): kaikille oma esite



#### 4. Rahapeliteottojen jakaminen (n. 15 min)

Pohtikaa kahden esimerkkitapauksen kannalta rahapeliteottojen jakamisen hyviä ja huonoja puolia. Merkitkaa 2–3 asiaa/tapaus. (konsensus ryhmän sisällä)

A) Rahapelaamisen tuotot sulautuvat osaksi suurempaa valtionbudjettia. Tuotot eivät liity mihinkään tiettyihin tarkoituksiin.

Plussat (+)	Miinukset (-)

B) Yksityiset rahapeliyhtiöt maksavat osan tuotoista kansalaisjärjestöille ja eri hankkeille. Yhtiöt saavat itse päättää millaisiin hyödyllisiin tarkoituksiin tuotot menevät.

Plussat (+)	Miinukset (-)

**5. Rahapeliuottojen vastaanottajat ja tarkoitukset (n. 15 min)**

Pohtikaa yhdessä, mihin tarkoitukseen rahapeliuotot sopisi mielestänne ohjata. Kaikki alla lueteltuja toimintoja toteutetaan Suomessa tällä hetkellä, joten kysymys ei koske sitä, pitäisikö näitä toimintoja olla, vaan soveltuvatko ne rahoitettavaksi rahapelituloilla.

<b>Rahapeliuottojen vastaanottaja/tarkoitus</b>
Rahapeliongelmiin hoito
Rahapeliongelmiin ehkäisy
Rahapeliongelmiin ja -politiikan tutkimus
Päihdetyö
Huumeriippuvaisten hoito
Vanhustenhuolto
Sotaveteraanit
Pakolaistyö
Lastensairaala
Poliittisten järjestöjen tuki
Urheilu, kilpailut (huippu-urheilu)
Harrasteurheilu (esim. nuoret, lapset)
(Harraste)urheilu infrastruktuuri (esim. uimahallit, liikuntapaikat)
Puolustusvoimat
Lääketieteellinen tutkimus
Sosiaalialan peruspalvelut
Terveysalan peruspalvelut
Kulttuurialan toiminta (hankkeet, tapahtumat)
Kulttuurialan infrastruktuuri (esim. kirjastot, teatterit, aikakauslehtien tuki)
Mielenterveystyö
Eri uskonnollisia yhteisöjä
Vankilatyö

## Liite 6. Veikkauksen etuasiakasesite

Sivut 1–4



### ETUASIAKKAANA SAAT ENEMMÄN

Veikkauksen Etuasiakkuus tarjoaa kymmeniä rahanarvoisia etuja ja elämyksiä viikoittain. Etuasiakkaana saat mm. alennus- ja ilmaisetuja urheiluun ja kulttuurin etukoh-teissa, Veikkauksen myyntipaikoissa ja yhteistyökumppa-nella eri puolilla Suomea. Lisäksi voit voittaa asiakasar-vonnassa joka viikko.

Etuasiakkaana pääset pelaamaan Veikkauksen pelejä myös verkossa ja mobiilisti. Saat myös monipuoliset palvelut kuten maksuttomat VeikkausTV:n ja TotoTV:n sekä mahdollisuuden vaikuttaa asiakasraadissa. Lisäksi saat Veikkaus-kortin, jolla saat voitot turvallisesti talteen tilillesi. Tutustu Etuasiakkuuteen osoitteessa [veikkaus.fi/etuasiakas](https://veikkaus.fi/etuasiakas).



Sivut 5–8

## ETUASIAKKUUS ON UUDISTUNUT

Velkkauksen Etuasiakkuus on uudistunut. Jatkossa voit olla myös Hopea- tai Kulta-asiakas, jolloin saat lukuisia lisäetuja, kuten suuremmat alennukset vaihtuvista asiakaseduista. Haluamme tarjota Etuasiakkaillamme vastuullisimman Etuasiakasohjelman ja varmistaa, että pelaaminen pysyy mallillisena, hauskana ja viihdyttävänä ajanvietteenä. Siksi Hopea- ja Kulta-asiakkuus edellyttävät pelaamisen lisäksi pelaamisen hallintaan liittyvien palvelujen käyttämistä.



### ETUASIAKAS

- ▶ Kaikki Velkkauksen rekisteröityneet asiakkaat ovat Etuasiakkaita



### HOPEA-ASIAKAS

- ▶ Pelaa mallilla -palveluviesti tilattu
- ▶ Vähintään kolme pelipäivää kuukaudessa



### KULTA-ASIAKAS

- ▶ Pelaa mallilla -palveluviesti tilattu
- ▶ Kirjautuneena tehty pelitesti
- ▶ Vähintään kolme pelipäivää kuukaudessa kolmesta eri peliryhmästä

## NÄIN LIITYT ETUASIAKKAAKSI

Etuasiakkaaksi voit liittyä helposti osoitteessa [velkkaus.fi/etuasiakas](https://velkkaus.fi/etuasiakas), Velkkauksen pelisaleissa (mm. Feel Vegasissa ja Pelaamoissa) tai Casino Helsingissä, jossa henkilökuntamme palvelee sinua. Liittyessäsi Etuasiakkaaksi saat asiakastilin velkkaus.fi-verkkopalveluun ja Velkkauksen kortin. Etuasiakkaaksi liittyminen on maksutonta.



## MIKSI PELATA ETUASIAKKAANA

### Myyntipaikoissa

Kun käytät Velkkauksen korttia pelatessasi, saat enemmän etua asiakkuudestasi. Velkkauksen kortilla voit pelata tunnistautuvana n. 7000 myyntipaikassa. Uusi turkoosi, sirullinen Velkkauksen kortti mahdollistaa tunnistautumisen ja pelipäivien kertymisen myös peliautomaateilla, kun pelaat kätönsellä tai kortilla.

### Velkkauksen verkkopalvelussa

Velkkauksen verkkopalvelussa ja mobiilisovelluksessa pelaat aina tunnistautuvana. Verkkopalvelusta löydät enemmän pelattavaa sekä kaikki edut, palvelut ja arvonnat. Lisäksi saat käyttöösi parhaat työkalut pelaamisen hallintaan.

Uusi Velkkauksen kortti sisältää lähikentäsi tunnistautumisen. Peliautomaateilla tunnistautumisen näyttämällä kortilla automaattin maksupöytä. Huom! Velkkauksen kortti ei ole maksukortti.



- Voitot taitteen omalle pankki- tai pelitilille
- Enemmän pelattavaa [velkkaus.fi](https://velkkaus.fi)-sivustolla sekä mobiilisti
- Parhaat työkalut pelaamisen hallintaan
- Mahdollisuus voittaa viikoittaisissa Etuasiakas-arvonnissa
- Enemmän palveluja: tietoa eduista ja arvonnista sekä tulosviestejä ja pottimulstutuksia
- Kulttuurisia ja urheiluaikavälejä, jotka viikkoa
- Vaihtuvia asiakasetuja Velkkauksen myyntipaikoista ja yhteistyökumppaneilta



## TYÖKALUT PELAAMISEN HALLINTAAN

Etiasiakkaana saat parhaat työkalut pelaamisen hallintaan. Ollaksesi Hopea- tai Kulta-asiakas sinun tulee käyttää myös pelaamisen hallintaan liittyviä palveluita, jotka löydät osoitteesta [veikkaus.fi/etuasiakas](http://veikkaus.fi/etuasiakas).

### Etiasiakkaana voit

- ottaa käyttöön pelirajat
- tehdä pelitavastasi kertovan pelitestin
- seurata omaa pelihistoriaasi osoitteessa [veikkaus.fi/omaveikkaus](http://veikkaus.fi/omaveikkaus)
- tilata pelaamisen hallintaan liittyvän palveluviestin, jolloin saat säännöllisesti tietoa maltilla pelaamisesta

Jos oma tai lähellesi pelaaminen huolettaa, on apua tarjolla jo ennalta. **Peluurin** palvelut tarjoavat tietoa, tukea ja ohjausta arkisin klo 12-18 numerossa 0800 100101. Peluurin palvelut ovat maksuttomia ja luottamuksellisia.

Lisätietoa pelaamisen hallinnan keinoista löydät osoitteesta [pelaamallilla.fi](http://pelaamallilla.fi).



KUN PELAAMINEN HAITTAA  
SOITA 0800 100101  
[WWW.PELUURI.FI](http://WWW.PELUURI.FI)

## ETUASIAKKAANA TEET HYVÄÄ

### Veikkaus luo mahdollisuuksia. Meille kaikille.

Pelaajien ansiosta yhteiseen hyvään kertyy vuosittain yli miljardi euroa. Pelien tuotoilla tuetaan mm. terveyden ja sosiaalisen hyvinvoinnin edistämistä, tuhansien kulttuuri- ja urheilualueiden toimintaa, nuorisotyötä, hevostaloutta, sotaveteraaneja sekä tieteen että taiteen tekemistä ympäri Suomen. Pelaajana olet mahdollistamassa tätä tärkeää toimintaa.

#MAHDOLLISUUKSIA



18+  
PELAA  
MALTILLA

### ASIAKASPALVELUMME

avoinna joka päivä klo 6–24.

- Chat ► [veikkaus.fi](http://veikkaus.fi)
- 0200 55000 (pvm/mpm)
- [asiakaspalvelu@veikkaus.fi](mailto:asiakaspalvelu@veikkaus.fi)
- Twitter: [@veikkaus\\_fi](https://twitter.com/veikkaus_fi)
- facebook.com/veikkaus
- Instagram: [veikkaus\\_fi](https://www.instagram.com/veikkaus_fi)

[veikkaus.fi/etuasiakas](http://veikkaus.fi/etuasiakas)

Veikkaus Oy / Etuasiakasosasto 9/2017  
Tilauskoodeksi: 50001 Etuasiakasosasto

