



Kumpi on kampi?

Ehkäisevät työkalut nuorten
rahapelaamiseen 2007–2009

Projektin ulkoinen arviointi ja loppuraportti

© Kirjoittaja ja Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Taitto: Keski-Suomen Sivu Oy

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, Helsinki 2010

Valopaino Oy
Helsinki 2010

EHKÄISEVÄT TYÖKALUT NUORTEN RAHAPELAAMISEEN -PROJEKTI

I PROJEKTIN ULKOINEN ARVIOINTI

Tuomas Koskela
Janne Jalava
Jukka Halme
Ullamaija Seppälä

II PROJEKTIN LOPPURAPORTTI

Tiivistelmä

Tämän Avauksia-sarjan julkaisun kohteena on Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti, jonka on toteuttanut Elämä On Parasta Huumetta ry vuosina 2007–2009. Raportti koostuu kahdesta erillisestä osasta. Ensimmäinen osa käsittää projektin ulkoisen arvioinnin, jonka on toteuttanut Kuntoutussäätiön Innokuntoutus-yksikkö. Toinen osio koostuu projektin loppuraportista, jonka on kirjoittanut Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin henkilöstö.

Ulkoisen arvioinnin perusteella Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektille on ollut selkeä yhteiskunnallinen tilaus ottaen huomioon rahapeliongelmiin ehkäisevään työhön keskittyneiden palveluiden vähäisyys yleisesti ja etenkin lapsille ja nuorille suunnattuna. Projektin tavoitteita voidaan pitää varsin perusteltuina nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta, vaikka niitä voidaankin kritisoida laaja-alaisuudesta ja heikosta mitattavuudesta. Nuorten ja ehkäisevän työn parissa hankitun kokemuksensa myötä Elämä On Parasta Huumetta ry näyttää olleen sopiva taho toteuttamaan projektia. Projektin toimenpiteissä on kyetty huomioidaan kohderyhmän, erityisesti lasten ja nuorten nykypäivän käyttäytymismallit. Projekti keskittyy rahapelaamisesta nuorille aiheutuvien ongelmien ennaltaehkäisyyn. Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen on ns. pilottiprojekti, jossa on kehitetty aidosti uusia ja erilaisia tuotteita sekä palveluita nuorten rahapelaamisen ehkäisemiseksi. Ilman projektia ja sille myönnettyä rahoitusta kyseisiä tuotteita tai palveluita ei olisi syntynyt. Projekti on Suomessa niin urauurtava, että kansallista vertailukohtaa ei rahapelaamisen alueella vielä ole. Osa projektin tuotoksista (esim. pakkopeli.fi-sivusto, Pokeriloki ja Peliloki) jää elämään myös projektin päättymisen jälkeen. Vaarana on kuitenkin, että käytännössä toimivien apuvälineiden tuottaminen jää pinnalliseksi. Arvioinnin tulosten valossa projekti on aidosti saanut ainakin osan kohderyhmään kuuluvista lapsista ja nuorista, heidän vanhemmistaan/huoltajistaan, rahapelialan asiantuntijoista sekä projektin sidosryhmien edustajista pysähtymään ja pohtimaan joko omaa tai nuorten rahapelaamista ja siihen mahdollisesti liittyviä ongelmia. Kokonaisuutena katsottuna projektin voidaan sanoa saavuttaneen asetut tavoitteet kiitettävästi. Jatkoprojektille näyttäisi olevan selkeää tilausta.

Projektityöntekijöiden kokemukset nuorten parissa toimimisesta ovat vahvistaneet näemyksen, että rahapelaaminen ja siihen liittyvät ongelmat ovat nuorille huolen aihe siinä missä päihteet ja tupakkakin. Aihepiiri on tarpeeksi ”iso” kouluissa ja nuorten sosiaalisilla foorumeilla käsiteltäväksi. Rahapelaamisen kysymyksen rinnalla tulisi erityisesti nuorempien ikäryhmien parissa kuitenkin tarkastella pelaamista laajemmin, ottaen mukaan myös tietokonepohjaisen riippuvuusikäyttäytymisen (nettiriippuvuus ja peliriippuvuus tietokone- ja/tai konsolipelaamiseen). Tämä huoli nousi toistuvasti esille koulujen, oppilaitosten ja vanhempien puheissa. Projektin lopussa myös tämä teema oli osana EOPH:n kouluissa ja verkossa tehtävää ehkäisevää työtä.

Projektiin oleellisesti kuuluneen viestinnän osalta projekti sai sekä nuorilta että asiantuntijoilta varsin hyvää palautetta. Toisaalta merkittävätkin viestinnän panostukset jäävät näkyvytydessä auttamatta marginaaliin tällä hetkellä valtavalla voimalla jyräävän kotimaisen ja ulkomaisen rahapelimainonnan kilpajuoksussa. Tietoisuus ja huoli rahapeliongelmistä on kuitenkin lisääntynyt – myös nuorten osalta. Ehkäisevä työ on vasta alussa.

Avainsanat: nuoret, pelaaminen, rahapelit, ongelmapelaaminen, pelihaitat, ehkäisevä työ, ennaltaehkäisy, arviointi

Sammandrag

Denna publikation inom Diskussionsunderlag-serien gäller projektet Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen (Preventiva verktyg vid penningspel bland unga), som har genomförts av föreningen Elämä On Parasta Huumetta ry (EOPH) (Livet Är Det Bästa Ruset rf) under åren 2007–2009. Rapporten består av två olika delar. Den första delen är en extern utvärdering av projektet som utförts av enheten Innokuntoutus vid Stiftelsen för rehabilitering. Den andra delen är en slutrapport som sammanställts av de anställda inom projektet.

Den externa utvärderingen ger vid handen att det funnits ett klart samhälleligt behov av projektet i fråga med tanke på att det överlag finns få tjänster som fokuserar på prevention av penningspelproblem, särskilt bland barn och unga. Målen med projektet kan anses vara ytterst välgrundade när det gäller att förebygga penningspel bland unga, även om de kan kritiseras för att vara för allmänna och svåra att mäta. Med tanke på dess erfarenhet av ungdomsarbete och förebyggande arbete har det varit lämpligt att föreningen Elämä On Parasta Huumetta ry genomfört projektet. I alla åtgärder inom projektet har man kunnat beakta dagens beteendemodeller hos målgruppen, framför allt barn och unga. Projektet, som är ett s.k. pilotprojekt, går ut på att förebygga penningspelproblem bland unga. Man har tagit fram helt nya och annorlunda produkter och tjänster för detta syfte. Utan projektet och dess finansiering skulle dessa produkter och tjänster inte ha kommit till. Projektet är banbrytande i Finland; det finns inget nationellt jämförelseobjekt inom detta område. En del av projektets produkter (t.ex. webbplatsen pakkopeli.fi, Pokeriloki och Peliloki) kommer att leva vidare också efter att projektet avslutats. Det finns dock en risk för att allt för få av de verktyg som skapas kommer att fungera i praktiken. Får man tro utvärderingens resultat har projektet fått åtminstone en del av de barn och ungdomar som ingått i målgruppen och deras föräldrar/vårdnadshavare, sakkunniga inom penningspelbranschen samt representanter för intressegrupperna att stanna upp och fundera på sitt eget eller de ungas spelande och eventuella problem i anslutning till detta. Som en helhet kan projektet anses ha nått sina mål på ett berömvärt sätt. Det finns också ett klart behov av ett fortsatt projekt.

Projektarbetarnas erfarenheter av arbetet bland ungdomar har stärkt uppfattningen att penningspel och relaterade problem är ett bekymmer bland unga på samma sätt som rusmedel och cigaretter. Temat är tillräckligt ”stort” för att det ska kunna tas upp i skolorna och på ungdomarnas sociala forum. Särskilt bland yngre åldersgrupper är det viktigt att behandla spelberoende på bredare front än bara penningspel, dvs. även datorspel (beroende av internet, dator- och/eller konsolspel). Detta väckte oro inom alla skolor, läroanstalter och bland föräldrarna. Mot slutet av projektet inkluderades också detta tema i det förebyggande arbetet i EOPH:s skolor och på internet.

Projektet fick mycket bra respons av både ungdomarna och de sakkunniga i fråga om sin omfattande kommunikation. Å andra sidan kan man bara konstatera att även kraftiga satsningar på kommunikation i detta läge obönhörligen marginaliseras i den strida strömmen av utländsk och inhemsk reklam för penningspel. Medvetenheten om och oron över spelproblem har dock ökat – också bland unga. Det förebyggande arbetet trampar fortfarande i barnskorna.

Nyckelord: unga, spelande, penningspel, problemspelande, spelrelaterade problem, förebyggande arbete, prevention, utvärdering

Summary

The topic of this publication in the Initiative series is a project called Preventive Tools for Adolescent Gambling, carried out from 2007 to 2009 by a registered association called Elämä On Parasta Huumetta (EOPH). The report consists of two separate parts. The first part contains an external project evaluation carried out by the Innovative Rehabilitation Unit of the Rehabilitation Foundation. The second part consists of the final project report written by the staff of Preventive Tools for Adolescent Gambling.

Based on the external evaluation, there was a clear social demand for Preventive Tools for Adolescent Gambling, considering the scarcity of services focused on prevention work related to gambling problems, both in general and especially as directed to children and adolescents. The aims of the project can be regarded as fairly well justified from the viewpoint of preventing adolescents' gambling, though they may be criticised as being too broad and difficult to measure. Thanks to its experience with young people and preventive work, EOPH seems to have been a suitable agency to implement the project. In action taken within the project, it has been possible to take into consideration the present-day behavioural models of the focus group involved, especially those of children and adolescents. The project is focused on the prevention of problems caused to adolescents by gambling. Preventive Tools for Adolescent Gambling is a so-called pilot project, which has developed truly new and different products and services for the prevention of adolescent gambling. Such products and services would not exist without this project and the funding provided for it. The project is so pathbreaking in Finland that so far there has been no national point of comparison in the area of gambling. Some of the project results (such as the pakkopeli.fi website, Pokeriloki and Peliloki) will survive the end of the project. However, there is a danger that the production of aids that would work in practice will remain superficial. Based on the results of the evaluation, the project has really made at least some of the children and adolescents belonging to the focus group as well as their parents/guardians, experts in the field of gambling, and project stakeholder representatives stop and think about either their own or adolescents' gambling and any related problems. On the whole, it can be said that the project has achieved the goals set for it in a commendable manner, and there seems to be a clear demand for a future project.

The experiences gained by project workers from working among adolescents have strengthened the view that gambling and related problems are a concern among adolescents on a level with drugs and tobacco. The subject matter is sufficiently "big" for discussion in schools and in young people's social fora. Gaming, alongside issues related to gambling, should nevertheless be discussed in a wider context, especially among younger age groups, to include computer-based addictive behaviour (Internet addiction and gambling addiction related to computer and/or console gambling). This concern emerged frequently in connection with discussions in schools and colleges and with parents. By the end of the project this theme was also a part of preventive work performed by EOPH in schools and online.

As far as communication as an essential part of the project was concerned, the project received reasonably positive feedback from both young people and experts. On the other hand, even substantial investments in communication are left completely on the sidelines in terms of visibility, under the steamroller of domestic and foreign gambling advertising, which are presently in fierce competition with each other. Awareness and concern about gambling problems has nonetheless increased – among young people as well – and preventive work is still in its initial stages.

Key words: adolescents, gambling, problem gambling, gambling harms, preventive work, prevention, evaluation

Lukijalle

Projektin Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen toteutti Elämä on Parasta Huumetta ry. Projektin ulkoisesta arvioinnista vastasi avoimen kilpailutuksen perusteella valittu Kuntoutussäätiön Innokuntoutus-yksikkö. Ulkoisen arvioinnin käytännön toteuttamisesta ovat vastanneet Tuomas Koskela (vastuullinen projektipäällikkö), Janne Jalava, Ullamaija Seppälä sekä ulkopuolisen asiantuntijana Jukka Halme.

Raportin toinen osio on projektin henkilöstön laatima projektin loppuraportti. Yhdistämällä sekä ulkoinen arviointi että loppuraportti samoihin kansiin saadaan projektin toteutuksesta ja tuotoksista kokonaisvaltaista tietoa ja analyysi liikkuu kahdella eri tasolla.

Ulkoisen arvioinnin ensimmäisessä luvussa tarkastellaan nuorten rahapelaamista yhteiskunnallisena ilmiönä ja tuodaan esiin kyseisen ilmiön konkreettisia piirteitä. Lisäksi luvussa pohditaan sitä, miten nuorten rahapelaamista voitaisiin ehkäistä. Toisessa luvussa tuodaan esiin arvioinnin varsinainen tehtävä, sisältö ja kohdentuminen sekä esitellään hyödynnettyjä aineistoja ja menetelmiä. Kolmannessa luvussa analysoidaan projektin tavoitteita ja tarvelähtöisyyttä, toimeenpanoa ja toteutusta sekä projektin keskeisiä tuloksia ja vaikuttavuutta. Ulkoisen arvioinnin viimeisessä luvussa esitetään yhteenvetäen keskeisimmät johtopäätökset arviointihavaintojen pohjalta.

Arviointiprosessin aikana olemme tehneet tiivistä yhteistyötä Elämä on Parasta Huumetta ry:n kanssa. Erityiskiitoksen ansaitsevat projektipäällikkö Antti Murto, viestintäpäällikkö Anita Malkamäki ja toiminnanjohtaja Kari Vuorinen. He ovat toteuttaneet projektin erittäin ammattitaitoisesti ja antaneet ulkoisille arvioitsijoille kaiken tarvittavan tiedon sekä tuen. Arviointiprosessi on kokonaisuudessaan ollut erittäin antoisa, ja toivomme, että arvioinnin tuloksista sekä johtopäätöksistä olisi hyötyä kaikille rahapelaamisen ongelmien kanssa työskenteleville tahoille. Lopuksi kiitämme kaikkia arviointiprosessin kuluessa haastateltuja asiantuntijoita, työpajaan osallistuneita henkilöitä ja erityisesti niitä nuoria ja heidän vanhempiaan tai huoltajiaan, jotka ovat vastanneet sähköisiin kyselyihin.

Helsingissä 15.12.2009

Tuomas Koskela ja Janne Jalava

Innokuntous
Kuntoutussäätiö

Sisällys

OSA I: EHKÄISEVÄT TYÖKALUT NUORTEN RAHAPELAAMISEEN -PROJEKTIN ULKOINEN ARVIOINTI.....	3
1 Nuorten rahapelaaminen Suomessa – miksi ja miten siihen pitäisi puuttua?..	13
2 Arviointitehtävä.....	18
2.1 Arvioinnin sisältö ja kohdentuminen	18
2.2 Hyödynnetyt aineistot ja menetelmät.....	19
3 Keskeisimmät arviointihavainnot.....	23
3.1 Projektin tarvelähtöisyys ja tavoitteet.....	23
3.2 Projektin toimeenpano ja toteutus.....	24
3.2.1 Toiminnan suunnittelu ja organisointi.....	25
3.2.2 Resurssit.....	25
3.2.3 Kumppanuudet ja yhteistyö sidosryhmien kanssa	26
3.3 Projektin tulokset ja vaikuttavuus	27
3.3.1 Pakkopeli.fi-internetsivut.....	27
3.3.2 Peliloki ja Pokeriloki	29
3.3.3 Koulukäynnit	29
3.3.4 Projektin omat seminaarit.....	30
3.3.5 Hellppoo rahaa -näytelmä.....	31
3.3.6 Nuorten rahapelaamista koskevan tiedon kerääminen.....	32
3.3.7 Kannanotot, asiantuntijahaastattelut ja lehtiartikkelit	32
3.3.8 Viestintä ja mediakampanjat	33
3.3.9 Kokoavia näkemyksiä projektin tuloksista, vaikuttavuudesta ja mahdollisesta jatkosta.....	37
4 Yhteenveto ja johtopäätökset	41
Lähteet	43
Liitteet.....	46
OSA II: EHKÄISEVÄT TYÖKALUT NUORTEN RAHAPELAAMISEEN -PROJEKTIN LOPPURAPORTTI.....	51
1 Projektin kuvaus	57
1.2 Projektin sijoituspaikka	57
2 Ehkäisevän työn tarve.....	58
3 Projektin tavoitteet ja toiminta	59
3.1 Jaottelun taustaa	59
3.2 Projektin välittömät viestit	60
4 Työkalut	61

5 Viestintä	67
5.1 Tiedotteet.....	67
5.2 Kampanjat ja vaikuttavuus	68
6 Yhteistyö	72
7 Johtopäätöksiä	73
7.1 Johtopäätöksiä viestinnästä	75
Liitteet	76

Osa I: Ehkäisevät työkalut
nuorten rahapelaamiseen -projektin
ulkoisen arviointi

1 Nuorten rahapelaaminen Suomessa – miksi ja miten siihen pitäisi puuttua?

Rahapelaaminen eli rahan sijoittaminen onnen ja sattuman peleihin on Suomessa noussut yhteisöllisen huolen aiheeksi 2000-luvulla. On alettu puhua ongelmapelaamisesta ja rahapeliriippuvuudesta eli siitä, että rahapelaamiseen yhdistyy yksilötasolla erilaisia kielteisiä seurauksia ja tuhoavaa riippuvuutta, pakkopelaamista. Väestökyselyn mukaan 63 % suomalaisista on huolissaan muiden pelaamisesta ja pitää rahapelaamista vakavana ongelmana.¹

Vanhan pajatson motto ”Kansanterveydelle” pitää Suomessa edelleen paikkansa niin, että pelaamisesta karttavat miljoonat ovat tarpeen lukuisille järjestöille, muun muassa terveyttä ja hyvinvointia edistäville. Ongelmapelaamisesta on alettu kuitenkin puhua myös kansanterveydellisenä huolenaiheena. Erityisesti huolta kannetaan toisaalta nuorimman ja toisaalta vanhimman väestöosan rahapelaamisesta.

Nuoret pelaavat vähemmän kuin aikuiset, mutta ongelmallisemmin

Suomi on ahkerien rahapelaajien maa, jossa lähes kaikki kansalaiset ovat joskus elämässään pelanneet jotain rahapeliä. Noin kolme neljästä 15 vuotta täyttäneestä suomalaisesta on pelannut jotain rahapeliä viimeisen vuoden aikana.² Vähintään kolmena päivänä viikossa jotain rahapeliä pelanneita on Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen Aikuisväestön terveyskäyttäytyminen -kyselyn (AVTK 2008) mukaan noin 7 % työikäisestä väestöstä.³

Keski-ikäiset ja ikääntyvät pelaavat rahapelejä selvästi yleisemmin kuin nuorimmat ikäluokat. Vuoden 2007 väestökyselyn mukaan 15–19-vuotiaista pelasi jotain rahapeliä 62 % (44 % naisista, 78 % miehistä). Tämä osuus koski viimeksi kulunutta vuotta. Kun asiaa kysyttiin viimeksi kuluneen kuukauden osalta (AVTK-kysely 2008), vastaava osuus oli 54 % eli vähän yli puolet 15–19-vuotiaista nuorista oli pelannut jotain rahapeliä. Nuorista naisista oli pelannut 30 % ja nuorista miehistä 70 %. Suomessa miehet siis pelaavat enemmän rahapelejä kuin naiset. Sama sukupuolittainen ero on havaittu monissa kansainvälisissä esiintyvyytutkimuksissa.⁴

Erityisesti 12–17-vuotiaisiin nuoriin kohdistuneessa kyselyssä ilmeni, että noin puolet eli 52 % tämänikäisistä nuorista oli pelannut jotain rahapeliä viimeisen vuoden aikana.⁵ Nuoria kiinnostavat erilaiset rahapelit kuin iäkkäämpää aikuisväestöä. Suomessa nuoret suosivat suhteellisesti enemmän rahapeliautomaattien pelaamista ja nettipelaamista kuin iäkkäämmät ja vastaavasti viikoittaisten arvontapeliin (esim. Lotto) pelaamista on vähäisempää.

Vaikka nuorten rahapelaaminen on määrällisesti vähäisempää kuin iäkkäämmillä, rahapelaamisen häiriöt, eli ongelmapelaaminen ja patologinen pelaaminen, ovat suhteellisesti yleisempiä nuorilla kuin iäkkäämmällä aikuisväestöllä.

Ongelmapelaamista kartoitetaan väestötutkimuksissa kysymyssarjoilla (testeillä), joiden sisältönä ovat henkilön rahapelaamisen kokemukset ja pelaamiseen liittyneet kielteiset seuraukset. Suomessa tehdyissä väestökyselyissä on käytetty maailmalla laajimmin käytössä olevaa

1 Aho ja Turja 2007

2 Aho ja Turja 2007

3 Piispa ym. 2009, Halme ym. 2009

4 esim. Shaffer ym. 1999, Welte ym. 2001

5 Ilkas ja Aho 2006

Taulukko 1. Nuorten, nuorten aikuisten ja iäkkäämpien rahapelaaminen ja ongelmapelaaminen Suomessa. Suhteelliset osuudet (sarakeprosentit) eri ikäryhmissä.

	15–19 - vuotiaat	20–24 - vuotiaat	25+ - vuotiaat	Kaikki
Osallistunut rahapeliin vuoden aikana (Taloustutkimus 2007)	62 %	75 %	73 %	73 %
Osallistunut rahapeliin viimeisen kuukauden aikana (AVTK 2008)	54 %	57 %	71 %	68 %
Pelannut vähintään kerran viikossa jotain rahapeliä (AVTK 2008)	17 %	18 %	34 %	31 %
Ongelmia pelaamisessa, SOGS-pisteitä vähintään 3 (Taloustutkimus 2007)	9 %	5 %	2 %	3 %

South Oaks Gambling Screen -kysymyssarjaa⁶. Tähän kyselyyn voi tutustua esimerkiksi Päihdelinkin nettisivun⁷ kautta.

Tavallisesti luokitetaan ongelmallisesti pelaaviksi henkilöt, jotka saavat 3–4 pistettä edellä mainitussa SOGS-testissä. Vähintään viisi pistettä saaneet henkilöt luokitetaan mahdollisesti patologisiksi pelaajiksi. Yhden testin avulla ei voida diagnosoida henkilöitä mihinkään tautiluokituksen luokkaan, jollainen ”patologinen pelaaminen” on. Tästä syystä on syytä puhua mahdollisesta rahapelaamisen vakavasta häiriöstä, kun asiaa tutkitaan vain seulontatestillä.

Rahapelaamisen häiriö on toiminnallinen riippuvuushäiriö (puhutaan ”addiktiosta ilman ainetta”), jossa korostuvat psykologiset tunnuspiirteet eli impulsiivinen mielihyvän tavoittelu, kontrollin menetys ja toiminnan pakonomaisuus ilman ”aineellisiin riippuvuuksiin” (päihteiden käytön häiriöt), ainakaan samankaltaisessa muodossa, kuuluvaa fysiologisen riippuvuuden kehittymistä.⁸

Taloustutkimuksen vuoden 2007 aineiston⁹ mukaan 15–19-vuotiaissa oli noin 9 % henkilöitä, joilla oli SOGS-pisteitä oli vähintään kolme. Heillä oli siis jo monia rahapelaamisen ongelmia. Koko 15 vuotta täyttäneessä aikuisväestössä vastaava osuus oli noin 3 %. Nuorilla miehillä ongelmallinen pelaaminen oli moninkertaista nuoriin naisiin verrattuna (15 % vs. 3 %). Saman aineiston perusteella vastaava sukupuolittainen ero ilmeni myös koko aikuisväestössä. Taulukossa 1 on esitetty nuorten, nuorten aikuisten sekä iäkkäämpien rahapelaamista ja ongelmapelaamista koskevia lukuja Suomessa.

Samantyyppinen tulos eli se, että nuorilla ongelmapelaaminen on suhteellisesti yleisempää kuin iäkkäämmillä, tulee esille myös kansainvälisissä tutkimuksissa. Tuoreen arvion mukaan 6 % Britannian nuoruusikäisistä on ongelma- tai patologisia pelaajia.¹⁰ Vastaavia esiintyvyyksilukuja on raportoitu monista muista teollistuneista maista, kuten Yhdysvalloista¹¹, Kanadasta¹² ja Australiasta¹³.

6 SOGS, Lesieur ja Blume 1987

7 <http://www.paihdelinkki.fi/testaa/rahapelitestit>

8 ks. Orford 2001, Holden 2001, Halme ja Tammi 2008

9 Aho ja Turja 2007

10 King ym. 2009

11 Schaffer ja Hall 1996

12 Poulin 2000

13 Jackson ym. 2008

Nuoret ovat erityisen haavoittuvia ongelmapelaamisen riskeille

On monia asioita, jotka lisäävät lasten ja nuorten erityistä haavoittuvuutta terveyttä ja hyvinvointia uhkaavalle riskikäyttäytymiselle, kuten alkoholin ja muiden huumeiden käytölle, säännölliselle tupakoinnille, väkivaltaisudelle ja erilaisille toiminnallisille addiktioille, kuten rahapelaamisen häiriölle. Tällaisia asioita ovat esimerkiksi nuoruusikään liittyvät taloudellisen ja sosiaalisen pääoman vähäisyys ja arviointikyvyyn ja päätöksenteon edellytysten rajoittuneisuus. Nuorten fyysiseen ja psyykkiseen kehityksikään liittyy hormonaalisia muutoksia, voimakkaita tunne-elämän ylläkköitä sekä kognitiivisen kehityksen ja arvomaailman muotoutumisen vaiheita. Nämä tekijät lisäävät nuorten haavoittuvuutta muun muassa ongelmapelaamiselle.

Aivojen kehitys ja muotoutuminen etenee mahdollisesti noin 25 vuoden ikään asti niin, että vasta viimeisessä vaiheessa esimerkiksi etuotsalohkon toiminnot kehittyvät aikuisen tasolle. Tämä tarkoittaa sitä, että nuorilla (12–17-vuotiaat) ja vielä nuorilla aikuisilla (18–24-vuotiaat) valintojen tekoa ohjaavat aivorakenteet ja aivojen toiminta ovat heikommin kehittyneet kuin iäkkäämmillä. Siksi esimerkiksi impulsiivinen toiminta on nuoremmilla yleisempää kuin vartuneemmilla.

Rahapelaamisen aloittaminen nuorella iällä tarkoittaa sitä, että ”kehollinen ja mielellinen oppimisympäristö” on erilainen kuin aikuisella. Varsinkin puberteetti-ikäinen nuori voi olla erityisen herkkä ja vastaanottavainen sille, että rahapelaaminen yhdistyy myönteisiksi koettuihin tunnetiloihin ja/tai tuskalliset tunnetilat peittyvät rahapelejä pelatessa.

Lisäksi nuoruusikäisellä kognitiivinen kehitys ja arvomaailman muotoutuminen ovat kesken: rahapelaamisen tarjonta ja mainostus voivat luoda virheellisiä uskomuksia rahapeleistä rahan ja elatuksen hankkimisen välineinä ja sekoittaa arviointia siitä, mistä rahapeleissä on todella kyse – eli äärimmäisen pienestä todennäköisyydestä voittaa suuria summia rahaa.

Muutamia konkreettisia erityisesti nuorten ongelmapelaamisen taloudellisia, sosiaalisia ja psyykkisiä riskitekijöitä ovat: runsas rahapeliä tarjonta, pelaamisen aloittaminen hyvin nuorella iällä, suuren voiton kokeminen pelaamisuran alussa, pelaaminen masentuneena tai yksinäisenä, pelaaminen kaveriporukan painostuksen tai hyväksynnän vuoksi, vanhemmilta saatu malli rahapelaamiseen ja rahapelaamisen yleinen sosiaalinen hyväksyttävyys.¹⁴ Runsa rahapeliä tarjonta liittyy paitsi siihen, että rahapelejä on helppo päästä pelaamaan, myös siihen, että pelaamisen lopettaminen, silloin kun ongelmia tulee, on vaikeaa – houkutus riittää. Internetissä voi myös ”harjoitella” rahapelaamista ilmaisilla nettisivuilla, joissa pelataan rahapelejä mutta ei käytetä rahaa. Tämä mahdollisuus kiinnostanee erityisesti nuoria.

Myöhemmin elämässään vakavia rahapelaamisen ongelmia kokeneet ovat kansainvälisten tutkimusten mukaan aloittaneet tyypillisesti pelaamisen jo 9–10 vuoden iässä.¹⁵ Usein patologisen pelaajan pelaamisuran alkuvaiheisiin kuuluu isohko voitto, joka motivoi hakemaan uutta voittoa. Varsinkin nykyiset ilmaiset internet-sivustot mahdollistavat sen, että nuoret voivat harjoitella tällaista ”suurta voittamista” ilman rahaa.

Kaveriporukan ja vertaisten malli on nuorilla tärkeä rahapelaamisen motiivi: Hardoonin ja Derewensky tutkimuksen¹⁶ mukaan 40 % nuoruusikäisistä pelasi rahapelejä siksi, että kaverit pelasivat. Suomessa 12–17-vuotiaille tehdyn kyselyn mukaan kaverien kanssa pelaaminen oli yleisin tapa pelata rahapelejä tässä ikäryhmässä.¹⁷ Myös vanhempien rahapelaamisen asenteet ja tapa pelata välittyvät nuorten rahapelaamiseen sosiaalisen perimän lailla.¹⁸ Internetin aikana

14 King ym. 2009

15 Gupta ja Derewensky 1998; Griffiths 2002

16 Hardoon ja Derewensky 2002

17 Ilkas ja Aho 2006

18 ks. Delfabbro ja Thrupp 2003; Jacobs ym. 1989

perheet voivat pelata yhdessäkin online-rahapelejä. Griffithsin ja Woodin¹⁹ mukaan 16 % niistä nuoruusikäisistä, jotka pelasivat rahapelejä netissä, pelasivat vanhempiensa kanssa.

Maailma ja pelit, ehkä ihmisetkin, muuttuvat digitaalisiksi

Digitaalisen teknologian kehitys on mullistanut viihdeteollisuutta ja muuttanut myös rahapelaamisen tarjontaa. Tätä nykyä maailmassa on mahdollisesti noin 3 000 erilaista online-rahapelaamisen mahdollistavaa internet-sivustoa.

Kaikki muu digitaalinen pelaaminen eli videopelien, kännykkäpelien ja interaktiivisen television pelien pelaaminen on toistaiseksi varsinkin sosiaalisista ja psykologisista näkökulmista vähän tutkittu alue. On kuitenkin selvää, että nykykuori kasvaa maailmaan, jossa teknologian käyttö muodostuu osaksi identiteettiä. Uuden teknologian sovelluksia, muun muassa videopelejä, käytetään oletettavasti tulevaisuudessa entistä enemmän myös psyykkisinä selviytymiskeinoina.

Ei-rahalla tapahtuva digitaalinen pelaaminen on kiinnostavaa erityisesti siksi, että osa uudesta pelien ym. interaktiivisten tuotteiden tarjonnasta liittyy suoraan rahapelaamisen malleihin ja sisältöihin (esim. senttihuutokaupat, internet-sivustot rahapelaamiseen ilman rahaa, kasinopelien videosovellukset) ja niitä voidaan pitää osallistavana markkinointina, joiden tarkoitus on saattaa ihmiset pelaamaan oikealla rahalla.

Koska nuoret ovat digitaalisen median suurkuluttajia, voi päätellä, että myös maltillisen ja järkevän rahapelaamisen ”markkinoinnissa” eli juurruttamisessa internetsivustojen ja mobiilipalvelujen käyttö on perusteltua toimintaa. Näin on osaltaan menetelty tässä raportissa arvioitavassa projektissa.

Miten rahapelaamisen ongelmia voidaan ehkäistä?

Rahapelaamisen ongelmien ehkäisemiseksi on ainakin yksi itsestään selvä keino: rahapelien saatavuuden säännöstely. Suomessa rahapelaamisen ikäraja on ollut kansainvälisesti ottaen poikkeuksellisen alhainen. Monessa maassa täysi-ikäisyys on määritelty rahapelaamisen ikärajaksi, ja se on tavallisesti sama kuin esimerkiksi alkoholin ostamiseen vaadittava ikä.

Mahdollisen arpajaislain muutoksen myötä Suomessa rahapelaamisen ikäraja nostetaan 18 vuoteen. Veikkaus Oy on jo asettanut kyseisen ikärajan omien rahapelituotteidensa käyttämisen ehdoksi. Rahapelien ikärajan nosto on yksi konkreettinen toimenpide. Muita arpajaislain muutoksen valmistelussa esillä olevia asioita ovat muun muassa mainonnan ja markkinoinnin rajoitukset ja ohjeet ja rahapelien ominaisuuksien entistä tarkempi tutkiminen ennen pelien saattamista markkinoille.

Rahapelaamisen ongelmien ennaltaehkäisyssä yksilöiden ja yhteisöjen tasolla voidaan erottaa kolme tasoa: primaari, sekundaari ja tertiääri ehkäisyn taso. Näistä primaari ehkäisyn taso tarkoittaa koko väestöön kohdistuvia toimia, esimerkiksi valistusta ja rahapelaamisen sääntelyä lainsäädännön ja valvonnan avulla. Sekundääri taso viittaa toimiin ja väliintuloihin, joiden erityisenä kohderyhmänä ovat ne pelaajat, joilla jo on rahapelaamisen ongelmia. Tertiäärillä tasolla viitataan vaikeimmista rahapelaamisen ongelmista kärsivien auttamiseen hoidollisesti ja jo olemassa olevia haittoja vähentämällä.²⁰

¹⁹ Griffiths ja Wood 2007

²⁰ ks. Shaffer ja Korn 2002; laajemmin preventiosta ks. Williams ym. 2007

Primaarin prevention keskeisiä tavoitteita ovat oikean ja todellisen tiedon jakaminen ja rahapelaamista koskevien väärin käsitysten oikaiseminen, asenteisiin ja arvoihin vaikuttaminen, taitojen opettaminen (esim. rahankäyttö) ja tietenkin yritykset vaikuttaa suoraan pelaamiskäyttäytymiseen (esim. varoitustarrat peliautomaateissa). Grayn ja työryhmän meta-analyysin perusteella erilaisilla ehkäisyprojekteilla saavutettiin tiedon jakamisen ja asenteisiin vaikuttamisen tavoitteita, mutta itse pelaamisen osalta tulokset olivat ristiriitaisia. Gray ym. ehdottavat, että nuorille suunnatut ehkäisyprojektit keskittyisivät 12–14-vuotiaisiin nuoriin, väliintulot tapahtuisivat kouluympäristössä ja ne olisivat psykoedukatiivisia. Lisäksi Gray ym. tulkitsevat, että videoiden, osallistuvan toiminnan ja luentojen yhdistäminen on tehokkain tapa toteuttaa ennaltaehkäiseviä projekteja nuorille.²¹ Messerlian ym.²² puolestaan näkevät tärkeäksi, että ehkäisyprojektien aines tavoittaa nuorten tunne-elämän ja tarjoaa samastumisen kohteita (”real life stories”), on luonteeltaan ei-moralisoivaa ja sisältää helposti omaksuttavaa oikeaa tietoa rahapelaamisesta ja sen mahdollisista kielteisistä seurauksista.

21 Gray ym. 2007

22 Messerlian ym. 2007

2 Arviointitehtävä

Arvioinnin kohteena on Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti, jonka Elämä On Parasta Huumetta ry (EOPH) toteutti vuosina 2007–2009. Projektin rahoittajana toimi Raha-automaattiyhdistys (RAY). Tämän 3-vuotisen projektin keskeisenä tavoitteena oli tuottaa työkaluja ja apuvälineitä rahapelaamisen hallintaan, jakaa tietoa järkevästä rahapelaamisesta, vaikuttaa palvelujärjestelmän kykyyn tunnistaa rahapelaaminen ongelmana sekä käsitellä rahapelaamisen viihteellistä imagoa. Projektin kohderyhmän muodostivat lapset, nuoret ja nuoret aikuiset, eli 10–13-, 14–16- ja 17–25-vuotiaat sekä heidän vanhempansa.

Arviointi aloitettiin tammikuussa 2009 ja se päättyi saman vuoden joulukuussa. Kyseessä oli ns. kehittävä monitahoarviointi, mikä käytännössä tarkoittaa, että

- Arviointiprosessin aikana on pyritty tuottamaan konkreettisia ehdotuksia projektin toiminnan kehittämiseksi.
- Arviointiaineistoa on kerätty siten, että projektitoimijoiden lisäksi keskeisten sidos- sekä kohderyhmien edustajien näkemykset on huomioitu.

2.1 Arvioinnin sisältö ja kohdentuminen

Arvioinnin sisältö perustui EOPH:n tarjouspyyntöön sekä Kuntoutussäätiön tekemään arvioinnin työsuunnitelmaan. Arvioinnissa tarkastellaan kansallisella tasolla Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamisen -projektin²³

1. Tarvelähtöisyyttä ja tavoitteita
2. Toimeenpanoa ja toteutusta
3. Tuloksia ja vaikuttavuutta

Projektin tarvelähtöisyyden ja tavoitteiden osalta arviointi kohdistui erityisesti seuraaviin kysymyksiin:

Onko projektilla ollut yhteiskunnallista tilausta?

Onko projektin tavoitteissa kyetty huomioimaan toimintaympäristössä tapahtuneet muutokset sekä muutostarpeet? Entä kohderyhmien tarpeet ja erityispiirteet?

Projektin toimeenpanoa ja toteutusta arvioidaan suunnittelun ja organisoinnin, resurssien sekä kumppanuuksien näkökulmista. Laajemmin projektin viestintää sekä tuotoksia arvioidaan tulosten ja vaikuttavuuden yhteydessä. Ottaen huomioon arvioinnin toteuttamisen ajankohta projektin viimeisen toteutusvuoden aikana on tunnustettava, että projektin todellisen vaikuttavuuden arviointi on lähes tai jopa täysin mahdotonta. Projektin todellinen vaikuttavuus on arvioitavissa vasta useamman vuoden päästä, mutta tuolloinkin haasteena on ulkopuolisten tekijöiden kontrollointi. Vaikuttavuutta tuleekin tarkastella tässä tapauksessa suhteessa projektin kohderyhmän edustajien kokemaan hyötyyn sekä suhteessa projektille asetettuihin tavoitteisiin.

23 Soveltaen: European Commission (1999) Evaluation Design and Management; EFQM-malli (The EFQM Excellence Model 2003); Vedung, E (1997) Public Policy and Program Evaluation.

2.2 Hyödynnetyt aineistot ja menetelmät

Arviointiaineistoa kerätessä on hyödynnety kattavaa lähestymistapaa, jossa sovelletaan sekä määrällisiä että laadullisia aineistoja rinnakkain. Menettelyn avulla on varmistettu monipuolinen ja todenmukainen kuva arvioinnin kohteesta.²⁴ Arviointihankkeen toteutuksessa hyödynnettiin rinnakkain seuraavia aineistoja:

- Projektia ja laajemmin rahapelaamista koskevaa kirjallista ja tilastollista aineistoa
- Projektihenkilöstön ja rahapelialan asiantuntijoiden haastatteluita
- Kyselyitä 1) nuorille 2) heidän vanhemmilleen/hooltajilleen sekä 3) rahapelialan asiantuntijoille ja projektin sidosryhmien edustajille
- Vuorovaikutteisessa asiantuntijatyöpajassa kerättyä aineistoa

Kirjallisena aineistona hyödynnettiin mm. Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin suunnittelu- ja seuranta-asiakirjoja (erityisesti osavuosikatsauksia), projektin itsensä tuottamaa ja keräämää materiaalia, Hellppoo rahaa -näytelmän katsojapalautteita sekä aihetta koskevia aikaisempia tutkimuksia, arviointeja ja selvityksiä. Kirjallinen aineisto analysoitiin laadullista sisällön analyysiä hyödyntäen. Arvioinnissa hyödynnety tilastollinen aineisto koostui projektin tilaamista media-/mainontatutkimusraporteista, jotka oli toteuttanut TNS Gallup. Kirjallisen ja tilastollisen aineiston analyysiä on toteutettu koko arviointihankkeen ajan.

Arviointihankkeen alussa haastateltiin EOPH:n toiminnanjohtajaa sekä Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin projektipäällikköä. Lisäksi haastateltiin puhelimitse projektin viestintäpäällikköä. Arviointihankkeen aikana tehtiin 17 asiantuntijahaastattelua puhelimitse. Haastateltavien henkilöiden joukko koostui muun muassa rahapelialalla toimivien järjestöjen ja yritysten edustajista, Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin sekä Elämä On Parasta Huumetta ry:n sidosryhmien edustajista sekä viranomaistahojen edustajista. Lista haastatelluista asiantuntijoista on arviointiraportin liitteenä (liite 1). Asiantuntijahaastattelut toteutettiin ajanjaksolla helmihuhtikuussa 2009. Haastatteluiden tuottama aineisto on analysoitu laadullista sisällönanalyysiä hyödyntäen. Analyysin pohjalta tehtiin tiivis väliraportti, joka esiteltiin Elämä On Parasta Huumetta ry:lle 7.5.2009. Väliraportissa esiteltiin myös haastatteluaineiston pohjalta konkreettisia ehdotuksia ja ideoita projektin toteuttamisen tueksi.

Nuorille ja heidän vanhemmilleen/hooltajilleen suunnattu kysely toteutettiin ns. avoimena internet-kyselynä Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin internetsivulla (pakopeli.fi) 22.9.2009–17.11.2009. Avoin internet-kysely tarkoittaa käytännössä sitä, että kuka tahansa voi käydä vastaamassa kyselyihin, kerran tai jopa useammin. Siksi kyselyiden vastausprosentteja, edustavuutta tai sitä, kuinka moni henkilö on mahdollisesti vastannut kyselyyn useammin kuin kerran, ei voida arvioida. Tämä yleinen avointen internet-kyselyiden heikkous oli tiedossa suunnitteluvaiheessa. Kyselyiden tavoitteena oli kuitenkin kerätä mahdollisimman monen projektin kohderyhmään kuuluvan henkilön mielipide, joten valittua menettelytapaa voidaan pitää puutteistaan huolimatta perusteltuna. Avoimiin internet-kyselyihin vastanneiden kesken arvottiin Ipod, minkä tarkoituksena oli motivoida ihmisiä vastaamaan kyselyyn. Osallistuminen Ipodin arvontaan oli vapaaehtoista. Osallistuakseen arvontaan vastaajia pyydettiin ilmoittamaan sähköpostiosoitteensa tai puhelinnumeronsa. Yhteystietoja käytettiin vain arvontan suorittamiseen, minkä jälkeen ne tuhottiin.

Nuorille suunnattuun kyselyyn vastasi 269 henkilöä ja nuorten vanhemmille/hooltajille suunnattuun kyselyyn 88 henkilöä. Seuraavissa taulukoissa on esitetty kyselyihin vastanneiden henkilöiden lukumäärät.

²⁴ Esim. Patton (2008) korostaa eri aineistojen rinnakkaisen hyödyntämisen merkitystä luotettavien tulosten aikaansaamisessa.

Taulukko 2. Nuorille suunnattuun kyselyyn vastanneet

Kyselyn kohdejoukko	Taustamuuttuja	Vastaajien lkm.	%-osuus kaikista	
Nuoret	Sukupuoli			
	Mies	185	69 %	
	Nainen	83	31 %	
	Yhteensä	268	100 %	
	Ikä			
	10–14 vuotta	53	20 %	
	15–17 vuotta	79	29 %	
	18–24 vuotta	97	36 %	
	Yli 24 vuotta	40	15 %	
	Yhteensä	269	100 %	
	Asuinlääni			
	Etelä-Suomen lääni	103	39 %	
	Länsi-Suomen lääni	84	32 %	
	Itä-Suomen lääni	45	17 %	
	Oulun lääni	20	8 %	
	Lapin lääni	10	4 %	
	Ahvenanmaan lääni	0	0 %	
	Yhteensä	262	100 %	
	EOPH käynyt vastaajan koulussa/oppilaitoksessa esittelemässä nuorten rahapelaamista ja siihen liittyviä riskejä			
	Kyllä	38	14 %	
	Ei	173	65 %	
	Ei osaa sanoa/tiedä	56	21 %	
	Yhteensä	267	100 %	
	Käyttää tavallisesti viikossa <u>aikaa</u> rahapelien pelaamiseen			
	Ei lainkaan	57	21 %	
	1–10 minuuttia	100	38 %	
	11–30 minuuttia	48	18 %	
	31–60 minuuttia	19	7 %	
	1–3 tuntia	22	8 %	
	4-6 tuntia	7	3 %	
	7–9 tuntia	1	0 %	
	10-15 tuntia	7	3 %	
	Yli 15 tuntia	6	2 %	
	Yhteensä	267	100 %	
	Käyttää tavallisesti viikossa <u>rahaa</u> rahapelien pelaamiseen			
	Ei lainkaan	50	19 %	
	1–5 euroa	112	43 %	
6–10 euroa	38	15 %		
11–20 euroa	29	11 %		
21–50 euroa	17	7 %		
51–100 euroa	6	2 %		
Yli 100 euroa	6	2 %		
Yhteensä	258	100 %		
Käyttänyt joskus pelaamiseen enemmän rahaa kuin oli				
Kyllä	147	55 %		
Ei	119	45 %		
Yhteensä	266	100 %		
Joutunut joskus valehtelemaan läheisilleen siitä, kuinka paljon				
Kyllä	49	18 %		
Ei	218	82 %		
Yhteensä	267	100 %		
Yhteensä	269	100 %		

Taulukko 3. Vanhemmille suunnattuun kyselyyn vastanneet

Kyselyn kohdejoukko	Taustamuuttuja	Vastaajien lkm.	%-osuus kaikista	
Vanhemmat	Asuinlääni			
	Etelä-Suomen lääni	41	59 %	
	Länsi-Suomen lääni	15	21 %	
	Itä-Suomen lääni	6	9 %	
	Oulun lääni	5	7 %	
	Lapin lääni	3	4 %	
	Ahvenanmaan lääni	0	0 %	
	Yhteensä	70	100 %	
	Arvio, pelaavatko taloudessa asuvat lapset rahapelejä			
	Kyllä	24	28 %	
	Ei	52	61 %	
	Ei tiedä/osaa sanoa	10	12 %	
	Yhteensä	86	100 %	
	Keskustellut taloudessa asuvien lasten kanssa rahapelaamisesta ja siihen liittyvistä riskeistä			
	Kyllä	57	66 %	
	Ei	29	34 %	
	Yhteensä	86	100 %	
	Yhteensä	88	100 %	

Taulukko 4. Rahapelialan asiantuntijoille sekä Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin sidosryhmille suunnatun kyselyn vastaajat

Kyselyn kohdejoukko	Taustamuuttuja	Vastaajien lkm.	%-osuus kaikista	
Asiantuntijat ja sidosryhmät	Edustettu tahon			
	Järjestö	27	63 %	
	Kunta	6	14 %	
	RAY tai Veikkaus	0	0 %	
	Valtio	3	7 %	
	Oppilaitos	3	7 %	
	Yritys	2	5 %	
	Jokin muu	2	5 %	
	Yhteensä	43	100 %	
	Kokee tuntevansa EOPH:n toimintaa yleisesti...			
	Erittäin tai melko huonosti	11	25 %	
	Siltä väliltä	15	34 %	
	Erittäin tai melko hyvin	18	41 %	
	Yhteensä	44	100 %	
	Kokee tuntevansa Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin tavoitteita...			
	Erittäin tai melko huonosti	12	28 %	
	Siltä väliltä	8	19 %	
	Erittäin tai melko hyvin	23	53 %	
	Yhteensä	43	100 %	
	Kokee tuntevansa Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin toteutusta ja toimenpiteitä...			
	Erittäin tai melko huonosti	16	38 %	
	Siltä väliltä	9	21 %	
	Erittäin tai melko hyvin	17	40 %	
	Yhteensä	42	100 %	
	Yhteensä	44	100 %	

Rahapelialan asiantuntijoille sekä Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin sidosryhmien edustajille suunnattu kysely toteutettiin sähköpostikyselynä. Kysely lähetettiin kaikille niille henkilöille, jotka kuuluvat Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) rahapelaamista koskevalle tiedotuslistalle. Lisäksi EOPH toimitti keskeisimpien sidosryhmien edustajiensa yhteystiedot. Jokaiselle kyselyn kohdejoukkoon kuuluneelle henkilölle lähetettiin sähköpostitse henkilökohtainen linkki, jonka kautta kyselyyn pääsi vastaamaan. Kyselyyn vastasi yhteensä 44 henkilöä; vastausprosentti oli 49,4 %. Vastauksia karhuttiin kaksi kertaa niiltä, jotka eivät olleet vastanneet. Taulukossa 4 on esitetty kyselyvastaajien jakautuminen taustamuuttujien luokkiin.

Kyselyiden tuottama määrällinen aineisto analysoitiin SPSS For Windows 17.0 -ohjelmalla suorina %-jakaumia sekä ristiintaulukointia hyödyntäen. Nuorille suunnatun kyselyn tulosten analysoinnissa on taustamuuttujina hyödynnetty vastaajan sukupuolta, ikää sekä asuinläänää. Ristiintaulukointien tulokset raportoitiin vain, mikäli taustamuuttujien luokkien välillä oli havaittavissa tilastollisesti merkitseviä eroja ($p \leq 0,05$). Muilta osin kyselytulokset raportoidaan suorien %-jakaumien avulla sanallisesti sekä graafien avulla.

Kyselyiden tuottama laadullinen aineisto (avovastaukset) analysoitiin sisällönanalyysiä hyödyntäen. Alustavia kyselyiden tuloksia esiteltiin EOPH:lle väliraportissa 15.10.2009 sekä 20.11.2009 pidetyssä asiantuntijatyöpajassa.

Arviointiaineiston kerääminen päättyi *vuorovaikutteiseen asiantuntijatyöpajaan*, joka pidettiin 20.11.2009 Kuntoutussäätiön tiloissa. Vuorovaikutteisen asiantuntijatyöpajan avulla syvennettiin näkemystä arvioinnin kohteesta sekä keskeisimmistä arviointialueista. Työpajoissa testattiin arvioinnin alustavien tulosten ja johtopäätösten paikkaansa pitävyyttä. Lista työpajaan osallistuneista henkilöistä on arviointiraportin liitteenä (liite 4).

3 Keskeisimmät arviointihavainnot

3.1 Projektin tarvelähtöisyys ja tavoitteet

Arviointiaineiston perusteella Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektille on ollut selkeä sisällöllinen sekä yhteiskunnallinen tarve, sillä ennaltaehkäisevään työhön keskittyneitä palveluita on rahapeliongelmaisille erittäin vähän. Tavoitteiden (ja toimenpiteiden) kohdistaminen erityisesti lapsiin ja nuoriin näyttää myös erittäin perusteltuna. Lasten ja nuorten rahapelaaminen on kasvava ongelma, eikä mikään muu taho ole aikaisemmin tuottanut työkaluja lasten ja nuorten rahapelaamisen ehkäisyyn. Suomessa ei myöskään ole kovin laajasti tehty nuorten rahapelaamista analysoivia tutkimuksia tai selvityksiä, joten tietoa on ollut vähän. Nuorten rahapelaaminen on kuitenkin todellinen ongelma: peliongelmaisten nuorten määrä kasvaa.

Tutkimuksen puutteen lisäksi myös peliongelmiin keskittyvän kuntoutuksen ja hoidon tilaa pidetään Suomessa suhteellisen huonona. Tämä seikka entisestään korostaa arvioitavan projektin tarpeellisuutta. Koska Suomessa ei ole luotu kattavaa kuntoutus- tai hoitojärjestelmää rahapeliongelmaisille, ennaltaehkäisevään työhön keskittyvää projektia kaivattiin ja tarve vastaavalla toiminnalla on edelleen olemassa. Rahapelialan asiantuntijoiden sekä projektin sidosryhmien edustajien kyselyvastauksissa korostettiin, ettei vastaavaa toimintaa tai palveluita ole aikaisemmin Suomessa tehty. Toisaalta muutamissa vastauksissa nostettiin myös esille, että rahapelialan kenttä on muuttunut oleellisesti projektin aikana ja tarve tämän kaltaiselle projektille on vähentynyt uusien toimijoiden sekä julkisen sektorin aktivoitumisen myötä:

”Suomessa ei ole aiemmin toteutettu nuorille suunnattua ehkäisevän työn hanketta rahapelihaitoista. Nyt oli jo korkea aika se toteuttaa. Edelleenkin meillä on suuria puutteita rahapelihaittojen ehkäisevässä työssä eikä yksi projekti riitä niitä poistamaan.”

”Nuorten ongelmapelaamiseen on tähän asti kiinnitetty liian vähän huomiota eikä sitä useinkaan tunnisteta. Välineitä työskennellä ongelman kanssa ei juurikaan ole ollut tarjolla.”

”Tilanne on muuttunut hankkeen aikana: hankkeen alkaessa EOPH:n rooli oli toinen kuin nyt, sillä rahapelivastuullisuuskenttä on laajentunut ja myös viranomaiset ovat ottaneet aivan uudella tavalla vastuuta kentästä. EOPH:n alkuperäiset tavoitteet olivat yhteiskunnallisesti laajoja, mutta tarve tämänkaltaiselle yhteiskunnalliselle vaikuttamiselle on vähentynyt muiden toimijoiden aktivoitumisen myötä.”

Kun tarkastellaan projektin tavoitteiden tarkoituksenmukaisuutta, nousi rahapelialan asiantuntijoiden ja projektin sidosryhmien edustajien kyselyvastausten perusteella tärkeimmäksi tavoitteeksi ”työkalujen ja apuvälineiden tuottaminen rahapelaamisen hallintaan”. Kyseistä tavoitetta piti jokseenkin tai erittäin tarkoituksenmukaisena lasten ja nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta peräti 82 % vastaajista. Vastaavasti vähiten tärkeimpänä pidettiin rahapelaamisen viihteellisen imagon käsittelyä. Kuitenkin 63 % vastaajista näki senkin jokseenkin tai erittäin tarkoituksenmukaisena lasten ja nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. Nämäkin vastaukset heijastelevat sitä tosiseikkaa, että projektin tavoitteenasettelu oli erittäin onnistunut.

3.2 Projektin toimeenpano ja toteutus

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti toteutettiin 2007 ja 2009 välisenä aikana. Projekti päättyi vuoden 2009 lopussa. Projektin toimintamuodot voidaan jakaa karkeasti kahteen osaan: 1) viestintään sekä 2) työkaluihin ja niiden tuottamiseen. Vuonna 2007 projektin painopiste oli yhteiskunnallisen keskustelun virittämässä sekä oman toiminnan vakiinnuttamisessa ja tunnetuksi tekemisessä. Vuonna 2008 toiminta keskittyi työkalujen tuottamiseen nuorille sekä toiminnan integrointiin osaksi EOPH:n perustyötä. Vuonna 2009 panostettiin viestinnän lisäksi erityisesti ehkäisevän työn mallin juurruttamiseen.

Toimeenpanon ja toteutuksen yhteydessä tarkastellaan projektin toiminnan suunnittelua ja organisointia, projektin resursseja sekä kumppanuuksia. Projektin viestintää ja tuotoksia tarkastellaan luvussa 4.3 tulosten ja vaikuttavuuden yhteydessä. Valintaa puoltaa se, että arviointiaineiston perusteella projektin tuotoksia pidetään itsessään projektin keskeisimpinä tuloksina rahapelialan asiantuntijoiden sekä projektin sidosryhmien edustajien keskuudessa.

3.2.1 Toiminnan suunnittelu ja organisointi

EOPH rekrytoi Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektille projektipäällikön vuoden 2006 marraskuussa jo ennen varsinaisen RAY:n avustuspäätöksen varmistumista ns. ”omalla riskillä”. Järjestön sisällä projektille koettiin olevan niin selkeä yhteiskunnallinen tilaus, että hallittu riski uskallettiin ottaa. Myönteisen RAY:n avustuspäätöksen tultua projekti lähti liikkeelle suunnitellun mukaisesti vuoden 2007 alusta alkaen. RAY:n avustuspäätös vuodelle 2007 mahdollisti myös avustuksen kohdentamisen vuoden 2006 aikana syntyneisiin kustannuksiin (mm. edellä mainittu projektipäällikön palkkaaminen)²⁵

Maaliskuussa 2007 projektiin rekrytoitiin myös viestintäpäällikkö. Arviointiaineistosta nousi esille näkemyksiä, joiden mukaan viestintäpäällikön olisi tullut olla mukana jo aikaisemmin ottaen huomioon viestinnän tärkeys projektin toteutuksessa. Käytännössä viestintäpäällikön rekrytointi aikaisemmin ei olisi ollut mahdollista. Kahden henkilön palkkaaminen ”omalla riskillä” ennen rahoituksen varmistumista ei olisi käynyt päinsä. Toisaalta viestintäpäällikön työsuhteen alkaminen maaliskuussa johti ainakin osittain siihen, että projektille löydettiin sopiva yhteistyökumppani viestinnän suunnitteluun vasta kesän jälkeen, seitsemän kuukautta projektin alkamisesta.

Käytännössä projektin toteutuksesta ovat vastanneet edellä mainitut projektipäällikkö ja viestintäpäällikkö. Projektin yhteiskunnalliseen vaikuttamistyöhön sekä yhteistyöhön rahapelialan toimijoiden kanssa on osallistunut voimakkaasti myös EOPH:n toiminnanjohtaja. Toiminnanjohtajalla oli kontaktit valmiina viranomaisten, järjestökentän toimijoiden sekä rahapeliyhdistöiden suuntaan, joten hänen osallistumisestaan projektiin voidaan pitää projektin toteutuksen ja yhtenä tavoitteena olleen vaikuttamistyön kannalta perusteltuna. Yhdessä nämä kolme henkilöä muodostivat ns. projektiryhmän, joka kokoontui säännöllisin väliajoin noin kerran kuukaudessa. Projektiryhmä tuki projektin etenemistä, mutta jälkikäteen arvioituna projektiryhmän toiminta olisi voinut olla systemaattisempaa ja se olisi voinut kokoontua tiheämmin. Projektiryhmän kokouksissa 2007–2009 käsiteltiin myös toisen EOPH:n projektin NUDOP-projektin (Nuoret, liikunta ja doping -projekti) ajankohtaiset asiat projektipäällikkönsä vetäminä.

Arviointiaineiston perusteella projektihenkilöstön keskinäinen yhteistyö näyttää toimineen ongelmitta. Myös henkilöstön työnjako ja vastualueet näyttävät ulospäin selkeiltä, erityisesti sen jälkeen, kun projektille tehtiin ensimmäinen viestintäsuunnitelma huhtikuussa 2007. Viestintäsuunnitelman pohjana oli alkuperäinen projektisuunnitelma. Projektisuunnitelma ja vuosittain täsmennetyt viestintäsuunnitelmat ohjasivat projektin toimenpiteitä käytännön tasolla.

²⁵ Lähde: RAY:n avustustietokanta

Erityisiä työvälineitä oman toiminnan ja toimenpiteiden systemaattiseen seurantaan tai itsearviointiin projektilla ei ollut kokonaisuuden tasolla käytössään. Kevyen organisaation takia seurantavälineiden puute ei kuitenkaan muodostunut ongelmaksi. Viestinnän osalta projekti laati oman ns. tavoitetaulukon, johon kirjattiin toimenpiteittäin/osa-alueittain sisällöt ja tavoitteet, painopistealueet, strategiset tavoitteet, mittarit ja seuranta sekä budjetti ja vastuuhenkilöt. Sekä kysely- että haastatteluaineiston perusteella EOPH:ta pidettiin ”oikeana” tahona toteuttamaan projektia. Kyselyyn vastanneista rahapelialan asiantuntijoista ja EOPH:n sidosryhmien edustajista 63 % suhtautui positiivisesti väittämään (jokseenkin tai täysin samaa mieltä), että ”EOPH on ollut sopiva taho toteuttamaan projektia”. EOPH:lla tunnustettiin olevan kokemusta ja osaamista pitkältä ajalta nuorten parissa työskentelystä nuoret tavoittavilla välineillä. EOPH:lla koettiin myös olleen valmiit kanavat ja verkostot nuorten tavoittamiseen. EOPH:n oman arvion mukaan järjestö tavoittaa ja työskentelee välittömästi vuosittain noin 9 000 yläasteikäisen koululaisen ja 2 000 vanhemman kanssa. EOPH toimii myös erilaisissa yleisötapahtumissa, kuten esimerkiksi messuilla ja konserteissa. Lisäksi EOPH tekee työtä internetissä ja tavoittaa välittömästi noin 17 000 nuorta. Toisaalta sekä kysely- että haastatteluaineistosta nousi esille myös, ettei EOPH ole ennen tätä projektia keskittynyt rahapelaamiseen ja siihen liittyviin kysymyksiin. Suomessa ei oikeastaan siis ollut vuonna 2007 yhtään toimijaa, jolla olisi ollut kokemusta rahapelaamisesta ja siihen liittyvistä kysymyksiä sekä välineistä ja toimintatavoista, jotka on todettu toimiviksi nuorten parissa työskenneltäessä.

Tässä projektissa rahapelaaminen ymmärrettiin laajasti; siihen sisältyivät perinteiset RAYn, Veikkauksen ja Fintoton pelit, television visailuohjelmien kännykkärahapelit, netissä tapahtuvan rahapelaamisen eri pelimuotojen sisällä sekä nettipokerin. Rahapelaamista lähestyttiin projektissa pitkälti siihen käytetyn rahan näkökulmasta. Arviointiaineistosta nousi esille muutamia näkemyksiä, joiden mukaan rahapelaamiseen ja yleensä pelaamiseen käytetyn ajan olisi tullut olla voimakkaammin esillä. Kritiikkiä projektin toteutus sai osakseen siitä, ettei sillä ollut edellä käsitellyn projektiryhmän lisäksi varsinaista ohjausryhmää, johon olisi koottu järjestöjen edustajia, rahapelialan toimijoita (esim. RAY, Veikkaus) sekä viranomaistahojen edustajia (esim. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, sosiaali- ja terveysministeriö). EOPH:n ulkopuolisista toimijoista koottu ohjausryhmä olisi voinut parhaimmillaan toimia ikään kuin ”sparraajana” ja projektissa valittujen/suunniteltujen toimintamallien kriittisenä tarkastelijana. Toisaalta tulee pitää mielessä, että vuosien j 2006 ja 2007 vaihteessa Suomessa oli hyvin suppea ja rajallinen joukko etenkin järjestökentän toimijoita, joilla olisi ollut rahapelikysymysten sisällöllistä asiantuntemusta. Käytännössä laajan ohjausryhmän kokoaminen olisi ollut hyvin haastavaa.

3.2.2 Resurssit

RAY myönsi Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektille projektiavustusta (C) vuosille 2007–2009 yhteensä 940 000 euroa. Sekä haastattelu- että kyselyaineistosta nousi esille näkemyksiä, joiden mukaan projektille myönnetty taloudelliset resurssit olivat erittäin mittaavat suhteessa monelle muulle järjestölle myönnettyihin avustuksiin, erityisesti suhteessa RAY:n myöntämiin projektiavustuksiin (C). Taulukossa 5 on esitetty RAY:n myöntämien projektiavustusten (C) keskiarvo, mediaani, moodi sekä Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektille vuosina 2007–2009 myönnetty projektiavustukset.

Suurin osa projektin taloudellisista resursseista kohdennettiin suunnitelman mukaisesti ulkoiseen viestintään. Arviointiaineiston perusteella projektilla näyttäisi olleen riittävästi taloudellisia resursseja suhteessa asetettuihin tavoitteisiin, vaikka muutamia vastakkaisiakin näkemyksiä nousi esille. Suunniteltuja toimenpiteitä ei kuitenkaan jätetty tekemättä taloudellisten resurssien vähäisyyden vuoksi.

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin henkilöstöä pidettiin sekä kysely- että haastatteluaineistojen perusteella osaavana ja ammattitaitoisena toteuttamaan projektia. Projektihenkilöstön rahapelaamista koskeva substanssiosaaminen on lisääntynyt projektin ku-

Taulukko 5. RAY:n myöntämien projektiavustusten (C) keskiarvo, mediaani, moodi sekä Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektille vuosina 2007–2009 myönnetty projektiavustukset ²⁶

	Vuosi		
	2007	2008	2009
RAY:n myöntämien projektiavustusten (C) keskiarvo	82 152 €	89 076 €	102 894 €
RAY:n myöntämien projektiavustusten (C) mediaani	65 000 €	72 500 €	85 000 €
RAY:n myöntämien projektiavustusten (C) moodi	40 000 €	50 000 €	100 000 €
Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektille myönnetty avustus	240 000 €	350 000 €	350 000 €

luessa. Etenkin vuosien 2007–2008 aikana toteutetuista ulkomaan seminaarimatkoista koetaan projektihenkilöstön keskuudessa olleen hyötyä muun muassa rahapelaamisen käsittelyssä, suomalaisen rahapelikentän määrittelyssä sekä sijoittumisessa kansainvälisesti. Kiitosta projektihenkilöstö sai osakseen viestintäosaamisesta sekä rohkeudesta käsitellä projektin tavoitteissa määriteltyjä aiheita yhteiskunnallisella tasolla.

Henkilöstöresurssien riittävyys on sen sijaan monimutkaisempi asia. Arviointiaineiston perusteella projekti eteni tavoitteidensa mukaisesti, mikä tukee kokonaisuuden tasolla näkemystä projektin henkilöstöresurssien riittävydestä. Toisaalta aineistosta nousi esille myös näkemyksiä, joiden mukaan projektiin olisi kaivattu lisää ”jalkatyöntekijöitä”, käytännössä siis henkilöstöä tekemään koulutyötä. Projektin toteuttamien koulukäyntien suunnittelusta, varaamisesta ja käytännön toteuttamisesta vastasi projektipäällikkö. Jotta projekti olisi kyennyt tavoittamaan koulukäyntien myötä suuremman joukon nuoria, olisi ainakin yksi palkattua henkilö lisää antanut sille paremmat lähtökohdat.

Projektin toteutusta voidaan henkilöstöresursoinnin osalta kritisoida siitä, että sen projektipäällikkö työskenteli projektissa vain puolipäiväisenä lokakuusta 2009 lähtien. Vaikka kovin merkittäviä ongelmia tästä ei ole ilmennyt joulukuun alkuun mennessä, puolikkaan henkilöstöresurssin menettäminen projektin päätösvaiheessa on riski toiminnan hallitun alasajon, dokumentoinnin ja osaamisen siirron kannalta merkittävä. Projektipäällikkö, samoin kuin viestintäpäällikkökään, eivät ole jatkamassa työtehtäviään EOPH:ssa projektin päättymisen jälkeen.

3.2.3 Kumppanuudet ja yhteistyö sidosryhmien kanssa

Keväällä 2009 tehtyjen haastatteluiden perusteella projektin koettiin toimineen ajoittain liian yksin, erillään muista rahapelialan toimijoista. Yhteistyötä muiden järjestöjen kanssa kaivattiin haastatteluiden perusteella lisää. Syksyllä 2009 rahapelialan asiantuntijoille ja projektin keskeisimmille sidosryhmille suunnatussa kyselyssä vastaajien näkemykset olivat selvästi myönteisempiä. Noin 55 % vastaajista suhtautui positiivisesti (jokseenkin/täysin samaa mieltä) väittämiin: ”Projektin on tehnyt tarkoituksenmukaisesti yhteistyötä edustamamme tahon kanssa” ja ”Projektin on tehnyt tarkoituksenmukaisesti yhteistyötä rahapelialalla toimivien järjestöjen kanssa”. Väittämissä eri suoranaisesti otettu kantaa yhteistyön riittävyteen, mutta niistä välittyi positiivisempi kuva projektin yhteistyön toimivuudesta ja kumppanuuksista sidosryhmien kanssa kuin keväällä 2009 kerätystä haastatteluaineistosta. Projektin ansioksi on kuitenkin laskettava, että se

²⁶ Lähde: RAY:n avustustietokanta

kokosi alkuvuodesta 2008 yhteen kaikki rahapelikentällä toimivat projektit ja hankkeet. Tapamisista on muodostunut ainakin toistaiseksi pysyvä käytäntö.

Projektin toteutuksen sekä erityisesti tulosten ja vaikuttavuuden kannalta keskeisimpiä kumppanuuksia ovat arviointiaineiston valossa olleet yhteistyö mainostoimisto HINKUn kanssa (HINKU tuotti projektille mm. kokonaisilmeen, viestinnässä käytetyt sloganit sekä materiaalit) sekä yhteistyö Ahaa Teatterin kanssa. Projekti on hyötynyt konkreettisesti yhteistyöstä näiden molempien tahojen kanssa. Arviomme mukaan hyöty ei myöskään ole jäänyt yksipuoliseksi.

Projektin viestintäpäällikkö on myös toiminut loppuvuodesta 2009 ulkopuolisena asiantuntijana Sosiaalipedagogiikan säätiön toteuttamassa Pelaajien vertaistukiverkosto -projektissa. Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin internetsivuilla²⁷ on myös linkki Pelaajien vertaistukiverkosto -projektin omille sivuille²⁸. Edellä mainittujen lisäksi projekti on tehnyt yhteistyötä muun muassa Peluuri-palvelun kanssa.²⁹ Esimerkiksi projektin internetsivuilla oleva pelitesti on toteutettu yhteistyössä Peluurin kanssa. Muista Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin kumppanuuksista voidaan mainita yhteistyö Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) kanssa (projekti oli mukana tuottamassa sisältöjä THL:n Rahapeliongelmiin ehkäisy ja hoito-verkkokurssille), kolme rahapelialan ja järjestökentän toimijoille suunnattua seminaaria sekä projektipäällikön osallistuminen Helsingin kaupungin sosiaaliviraston, A-kliinikkasäätiön ja Peluurin yhdessä toteuttaman Voimapiiri Rahapeli -kännykkäpalvelun ohjausryhmään.

3.3 Projektin tulokset ja vaikuttavuus

Arviointiaineistosta nousi hyvin selvästi esille, että Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin tuotoksia pidetään itsessään keskeisimpinä projektin tuloksina. Seuraavassa on tarkasteltu keskeisimpiä projektin tuloksia ja niiden koettua hyötyä nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta.

3.3.1 Pakkopeli.fi-internetsivut

Osana Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektia tuotettiin Pakkopeli.fi-internetsivut³⁰. Sivuille on koottu muun muassa tietoa nuorten rahapelaamisesta, yleisemmin rahapelaamisesta, peliongelmiin ja niiden tunnistamisesta, vinkkejä ja ohjeita pelaamisen hallintaan liittyen sekä tietoja palveluista ja palveluntarjoajista peliongelmiin liittyen. Sivuilta löytyy myös Pelitrivia-pelitesti, jonka avulla voi testata omaa pelitietoutta ja taitojaan sekä arvioida, onko oma pelaaminen hallinnassa. Lisäksi sivuilta on ladattavissa Peliloki- ja Pokeriloki-mobiililyökalut. Pakkopeli.fi-sivuilla kävi vuoden 2008 aikana 17 074 eri kävijää. Vuonna 2008 oli yhteensä 20 040 käyntikertaa ja keskimääräinen sivuilla käytetty aika oli 1 minuutti ja 46 sekuntia. Vuoden 2009 aikana Pakkopeli.fi-sivuilla oli marraskuun loppuun mennessä yhteensä eri 10 844 kävijää. Käyntikertoja oli yhteensä 12 568 ja keskimääräinen sivuilla käytetty aika oli 1 minuutti ja 58 sekuntia. Lukujen perusteella suurin osa kävijöistä kävi sivuilla vain kerran.

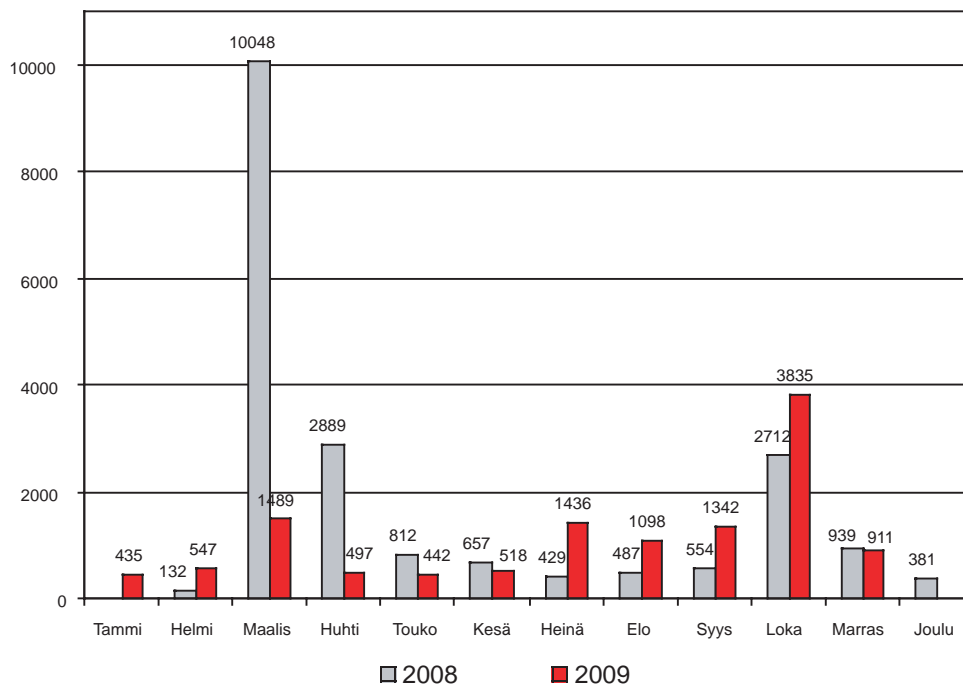
Kuviossa 1 on esitetty kuukausittain käyntikerrat Pakkopeli.fi-sivuilla ajanjaksolla tammikuu 2008–marraskuu 2009. Lukuja tulkittaessa on oleellista tiedostaa, että Pakkopeli.fi-sivut ovat olleet toiminnassa helmikuusta 2008 alkaen. Korkeimmat kuukausittaiset kävijämäärät osuvat samaan aikaan projektissa toteutettujen mediakampanjoiden kanssa.

27 <http://www.pakkopeli.fi/>

28 <http://www.pelirajat-on.fi/>

29 <http://www.peluuri.fi/> ”Peluuri on valtakunnallinen puhelinpalvelu peliongelmaisille ja heidän läheisilleen. Peluuri aloitti toimintansa 1.9.2004 ja se tarjoaa tietoa ja tukea peliongelman hoitamisessa.”

30 <http://www.pakkopeli.fi/>



Kuvio 1. Käyntikerrat Pakkopeli.fi-sivuilla vuosina 2008 ja 2009 (lkm.)³¹

Pakkopeli.fi-internetsivut ovat toimineet 14.2.2008 lähtien. Sitä ennen, keväällä 2007, projekti oli kuitenkin päättännyt, että sen nimen tulisi olla sopiva myös kansainvälisille markkinoille. Tuolloin projektin nimeksi valikoitui Gaming Trap – Peliansa, lyhyemmin Gtrap. Elokuussa 2007 valmistuneet projektin ensimmäiset internetsivut löytyivät osoitteesta www.gtrap.fi. Tuolta ajalta ei ole tietoja sivujen kävijämääristä. Gtrap.fi-sivuille tuotettu materiaali oli valmis siirrettäväksi Pakkopeli.fi-internetsivuille tammikuussa 2008. Jälkikäteen arvioituna nimenvaihdos oli hyvin perusteltu ottaen huomioon projektin kansallinen kohderyhmä. .

Kyselyaineiston perusteella 61 % nuorten vanhemmista/huoltajista sekä 70 % rahapelialan asiantuntijoista ja projektin sidosryhmien edustajista piti Pakkopeli.fi-internetsivuja melko tai erittäin hyödyllisinä lasten ja nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. Keväällä 2009 toteutetuissa asiantuntijahaastattelussa esitettiin muutamia huolestuneita näkemyksiä muun muassa siitä, onko sivuilla liikaa informaatiota suhteessa nuorten tarpeisiin ja kiinnostuksen kohteisiin: Hukkuuko tieto massaan? Samoin esille nostettiin näkemys, että Pakkopeli.fi-internetsivuilla on osittain samoja sisältöjä kuin Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) Rahapelihaitat-sivulla³² ja että ”yhden luukun periaatteen” mukaisesti olisi parempi, että tieto olisi koottuna yhteen paikkaan. Asiantuntijoiden näkökulmasta näkemystä voidaan pitää perusteltuna, mutta tulee pitää mielessä, että projektin keskeisin kohderyhmä oli lapset ja nuoret. Löytäisivätkö lapset ja nuoret THL:n internetsivuille paremmin kuin EOPH:n sivuille? Tuskin.

Nuorten mielipiteitä Pakkopeli.fi-internetsivujen kiinnostavuudesta ja hyödystä rahapelaamisen ehkäisyn kannalta kerättiin sähköisen kyselyn avulla. Kyselyyn vastanneista nuorista 32 % piti Pakkopeli.fi-internetsivuja melko tai erittäin kiinnostavina ja 47 % melko tai erittäin hyödyllisinä nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. 10–14-vuotiaista vastaajista 59 % ja 18–24-vuotiaista 52 % piti Pakkopeli.fi-internetsivuja melko tai erittäin hyödyllisenä nuorten

³¹ Lähde: Google Analytics / Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti

³² <http://info.stakes.fi/pelihaitat/EI/index.htm>

rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. 15–17-vuotiailla vastaava luku oli 38 % ja yli 24-vuotiailla 34 %.³³ Pakkopeli.fi-internetsivut jäivät toimintaan myös projektin päättymisen jälkeen. Uuden tiedon tuottamisesta sivuille tai olemassa olevan tiedon päivittämisestä ei ole varmuutta arviointiraporttia kirjoitettaessa.

3.3.2 Peliloki ja Pokeriloki

Pakkopeli.fi –internetsivuilta on ladattavissa myös Peliloki- ja Pokeriloki-mobiilityökalut, joiden avulla on mahdollista pitää pelipäiväkirjaa ja seurata omaa rahapelaamistaan. Molemmat työkalut ovat maksutta ladattavissa matkapuhelimeen. Peliloki toimii myös internet-sovelluksena. Peliloki on ollut ladattavissa maaliskuusta 2008, lähtien ja joulukuuhun 2009 mennessä se oli ladattu 3 600 kertaa. Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin henkilöstö on Pelilokin latausmääriin sanallisen arvion mukaan ”kohtuullisen tyytyväinen”. Pelilokin osalta on alustavasti sovittu, että palvelu on käytettävissä ainakin puoli vuotta projektin päättymisen jälkeen.

Pokeriloki on ollut ladattavissa (muuhun kuin testikäyttöön) joulukuusta 2009 alkaen. Tuotetta markkinoitiin joulukuun 2009 ajan Facebook-yhteisössä. Projekti on maksanut Pokerilokin ylläpidon ja tekniikan vuoden 2010 loppuun asti, joten Pokeriloki on ladattavissa ja käytettävissä vuoden 2010 ajan.

Kyselyaineiston perusteella nuorten vanhemmista/huoltajista 41 % piti Pelilokia ja 44 % Pokerilokia melko tai erittäin hyödyllisenä lasten ja nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. Vastaavasti rahapelialan asiantuntijoista ja projektin sidosryhmien edustajista 58 % piti Pelilokia ja 60 % Pokerilokia melko tai erittäin hyödyllisenä lasten ja nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. Alkuvaiheessa Peliloki ei toiminut moitteettomasti, mutta ongelmat saatiin projektin edetessä korjatuksi.

Kyselyyn vastanneista nuorista Pelilokia piti melko tai erittäin kiinnostavana 29 % ja Pokerilokia 32 %. Vastaavasti nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta Pelilokia piti melko tai erittäin hyödyllisenä 39 % ja Pokerilokia 42 % kyselyyn vastanneista nuorista. Naisvastaajien näkemykset sekä Pelilokin että Pokerilokin hyödyllisyydestä olivat selvästi miesvastaajien näkemyksiä positiivisempia. Nuorten kyselyyn vastanneista naisista 54 % piti Pelilokia melko tai erittäin hyödyllisenä nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. Miesten vastaava luku oli 33 %.³⁴ Naisvastaajista 60 % piti Pelilokia melko tai erittäin hyödyllisenä Nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta, kun miesten vastaava luku oli 34 %.³⁵

3.3.3 Koulukäynnit

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektiin kuului olennaisena osana koulutyö lasten ja nuorten sekä opetushenkilöstön parissa. Projektin projektipäällikkö on käynyt luennoimassa kouluissa nuorille ja opettajille rahapelaamisesta ja peliongelmasta ilmiönä. Joulukuun alkuun 2009 mennessä Etelä-Suomen oppilaitoksissa oli toteutettu noin 20 koulukäyntiä. Aivan yksiselitteistä lukua ei ole mahdollista ilmoittaa, sillä projekti on ollut mukana tilaisuuksissa, jotka ovat koostuneet useammista luennoista. Koulukäyntien pääasiallinen kohdejoukko ovat olleet lapset ja nuoret sekä opetushenkilöstö perusasteen ja toisen asteen oppilaitoksissa. Muun muassa koulukäyntejä varten projekti tuotti esitteitä ja julisteita itse projektista sekä kaksi erillistä DVD-fiktiota (”En mä mitään pelaa” ja ”Se vaan pelaa”). Koulukäyntien aikana projekti hyödynsi ns. Hubu®-menetelmää. Hubu®-menetelmässä käytetään keskustelun apuna interaktiivista äänestysjärjestelmää, jolla kerätään ja analysoidaan oppilailta saatua anonymia tietoa.

33 p = 0,002

34 p = 0,005

35 p = 0,001

Arviointiaineiston perusteella koulukäyntien toteuttaminen osoittautui jonkin verran odotettua hankalammaksi, sillä myös lukuisat muut, erityisesti järjestökentän toimijat ovat halukkaita esittelemään toimintaansa oppilaitoksissa. Tarjontaa oppilaitoksille näyttäisi olevan varsin paljon, ja rajalliset resurssit huomioiden oppilaitokset joutuvat tekemään valintoja sen suhteen, mitkä tahot pääsevät esittelemään toimintaansa oppilaitoksiin. Osittain tämän takia Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin oli ajoittain vaikea päästä oppilaitoksiin esittelemään projektin toimintaa sekä luennoimaan rahapelaamisesta ja peliongelma-alueista. Aikaisemmin on tuotu myös esille kriittisempiä näkemyksiä siitä, oliko projektilla riittävästi henkilöstöresursseja toteuttamaan koulukäyntejä. Ottaen huomioon seuraavassa kappaleessa esitetyt näkemykset koulukäyntien hyödyistä ja kiinnostavuudesta tarvetta lisähenkilöstöresurssille olisi varmasti ollut. Koulutyöllä on kuitenkin suuri merkitys EOPH:n toiminnassa yleisesti. Projektin eduksi onkin luettava se, että se on kouluttanut EOPH:n omaa henkilöstöä käsittelemään rahapelaamista koskevia kysymyksiä EOPH:n perustyöhön kuuluvan koulutyön ohessa. Näitä EOPH:n muun henkilöstön toteuttamia koulukäyntejä, joissa rahapelaamista on käsitelty, tehtiin vuosien 2008 ja 2009 aikana yhteensä 19 kertaa. EOPH:n oman arvion mukaan tilaisuuksiin osallistui noin 1 350 nuorta.

Kyselyaineiston perusteella 85 % nuorten vanhemmista/huoltajista sekä 77 % rahapelialan asiantuntijoista ja projektin sidosryhmien edustajista piti koulukäyntejä melko tai erittäin hyödyllisinä lasten ja nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. Myös haastatteluaineistosta nousi esille näkemyksiä, joissa korostettiin koulukäyntien merkitystä nuorten asenneilmapiiriin muokkaajana. Osa haastatelluista henkilöistä olisikin toivonut projektilta voimakkaampaa panostusta koulutyöhön jo projektin alkuvaiheesta lähtien. Kyselyyn vastanneista nuorista 40 % piti koulukäyntejä melko tai erittäin kiinnostavana ja 57 % melko tai erittäin hyödyllisenä nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. Ero edellä käsiteltyihin Pakkopeli.fi-sivuihin sekä Pelilokiin ja Pokerilokiin on tältä osin varsin selvä.

Koulukäyntien lisäksi Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti on pitänyt kotimaassa myös esityksiä rahapelaamisesta ja peliongelma-alueista ilmiönä muun muassa messuilla ja erilaisissa tilaisuuksissa (esim. kouluterveyspäivät, kirkkopäivät, terveystilaisuudet). Lisäksi projektipäällikkö on ollut pitämässä muun muassa luentokurssia ”Rahapelaaminen sosiaalieettisenä kysymyksenä” Helsingin yliopistossa. Arvioita projektin tavoittamien nuorten määrästä on tässä yhteydessä mahdoton antaa. Projektin kansainvälinen toiminta on keskittynyt muutamaasi seminaariosallistumisiin.

3.3.4 Projektin omat seminaarit

Projekti järjesti vuosien 2007–2009 aikana kolme omaa seminaaria, joihin kutsuttiin rahapelialan toimijoita sekä edunsaajia. Kussakin seminaarissa oli 50–100 osallistujaa. Kutsuja seminaareihin lähetettiin moninkertainen määrä, joten osallistujamäärä oli hienoinen pettymys.

Vuoden 2007 seminaaria varten oli kerätty Taloustutkimus Oy:n avulla 1000 suomalaisen mielipiteet muun muassa rahapelaamisen ikärajoista. Myös kansanedustajia ja sosiaalialan järjestöjen johtajia pyrittiin aktivoimaan ottamaan kantaa rahapelien ikärajoihin ja monopolijärjestelmän kestävyyskysymyksiin. Seminaaripäivänä EOPH julkaisi tiedotteen ”Nuorten rahapelaaminen tuottaa valtiolle 36 miljoonaa euroa vuodessa”. Tiedote pääsi hyvin esille muun muassa seuraavissa medioissa: www.yle.fi, www.iltalehti.fi, Hämeen Sanomat, www.mtv3.fi, www.utain.fi ja www.verkkouutiset.fi. Lisäksi IS viikonvaihte kirjoiitti aiheesta artikkelin. Vuoden 2008 seminaarin teemana oli ”Pelikenttä murroksessa – asenneilmapiiri vastuullisempaan suuntaan”. Seminaarin avasi peruspalveluministeri Paula Risikko. Seminaarin yhteydessä medialle lähetettiin tiedote ”Suomalaiset haluavat rahapelien ikäraajat 18 ikävuoteen”.

Keväällä 2009 kerätyn haastatteluaineiston perusteella vuosien 2007 ja 2008 seminaarit oli otettu positiivisesti vastaan, vaikkakin osallistujia olisi kaivattu lisää. Vuoden 2008 seminaari sai erikseen kysymättä parempaa palautetta osakseen kuin ensimmäinen vuonna 2007 toteutettu

seminaari. Haastatteluaineistosta nousi esille kuitenkin joitakin kriittisempiä näkemyksiä, joissa pohdittiin mm., mikä on ollut seminaarien hyöty osallistujille. Osa haastatelluista olisi kaivannut seminaareihin myös lisää vuorovaikutusta osallistujien kesken sekä vahvempaa Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin sisältöjen esittelyä. Kyselyaineiston perusteella vain noin 50 % nuorten vanhemmista/huoltajista sekä rahapelialan asiantuntijoista ja projektin sidosryhmistä piti seminaareja melko tai erittäin hyödyllisenä lasten ja nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. Vuoden 2009 loppupuolella järjestetty kolmas seminaari keskittyi käsittelemään rahapelikentän muutoksia Suomessa. Lisäksi seminaarissa esitettiin projektin tuotoksena syntynyt Hellppoo rahaa -näytelmä sekä projektin sisältöjä ja toimintaa vuosien 2007 ja 2009 välisenä aikana.

3.3.5 Hellppoo rahaa -näytelmä

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti ja Ahaa Teatteri³⁶ tuottivat ja toteuttivat yhdessä nuorten rahapelaamista koskevan näytelmän, joka sai kantaesityksensä helmikuussa 2008 Tampereella. Projektin viestintäpäällikkö toimi tuotannossa dramaturgina ja asiantuntijana. Hellppoo rahaa -näytelmä kiertää Suomen kouluissa toukokuuhun 2010 saakka. Ajoittain esitys on myös nähtävissä Ahaa Teatterissa Tampereella. Yhteensä esityskertoja tulee olemaan noin 100 ja arvion mukaan esityksen tulee näkemään noin 20 000 nuorta ympäri Suomea.

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin budjetti näytelmälle oli 30 000 euroa. Suhteutettuna esimerkiksi ostetun media-ajan hintaan sekä näytelmän tavoittamien nuorten lukumäärään, voidaan ”kustannus–hyöty-suhdetta” pitää erittäin hyvänä projektin kannalta. Näytelmään budjetoitu rahasumma on vain noin 3 % projektin kokonaisbudjetista. Lisäksi projekti oli mukana tuottamassa näytelmän myyntikirjettä, opetusmateriaalia/esitettä (opettajille), käsiohjelmaa sekä tiedotetta, joiden painokustannuksiin projekti osallistui erillisellä budjetilla. Materiaalin tuotto nähtiin selkeästi osana koulutyötä, joten painokustannuksiin osallistumista pidettiin perusteltuna. Hellppoo rahaa -näytelmän avulla nuoret kyetään tavoittamaan kasvokkain sekä saamaan heidät nuorten rahapelaamista koskevan aiheen piiriin reilun tunnin ajaksi. Lisäksi toimintamalliin kuuluu, että aihetta käsitellään näytelmän jälkeen opettajan ja oppilaiden kesken luokissa.

Kyselyaineiston perusteella 72 % nuorten vanhemmista/huoltajista sekä 60 % rahapelialan asiantuntijoista ja projektin sidosryhmien edustajista piti näytelmää melko tai erittäin hyödyllisenä lasten ja nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. Arviointiin jäsenten omien havaintojen perusteella näytelmä käsittelee hyvin todenmukaisesti ja katsojaystävällisesti nuorten rahapelaamista sekä siihen liittyviä riskejä ja ongelmia, rahapelaamisen viihteellistä imagoa sekä toimii konkreettisenä työkaluna nuorten rahapelaamisen ehkäisyssä.

Kyselyyn vastanneista nuorista 32 % piti näytelmää melko tai erittäin kiinnostavana ja 39 % melko tai erittäin hyödyllisenä nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. Nuorten kyselyyn vastanneet naiset pitivät esitystä sekä kiinnostavampana että hyödyllisempänä kuin miehet. Naisista esitystä piti melko tai erittäin kiinnostavana 43 % ja miehistä vain 26 %.³⁷ Esitystä piti hyödyllisenä nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta 52 % naisvastaajista ja miesvastaajista 33 %.³⁸ Ahaa Teatterin keräämän katsojapalautteen perusteella peliongelman vakavuus ymmärrettiin katsojien keskuudessa:

”No, kaveria autetaan, perheen tuki on tärkeä, toisen ongelmat pitää ottaa vakavasti ja kuunnella toista.”

”Vastuuntunnollisuus ja kasvaminen, valistus rahapeleistä.”

³⁶ Ahaa Teatteri on kiertävä lasten- ja nuorten ammattiteatteri, joka on toiminut vuodesta 1972, kotikaupunkina Tampere.

³⁷ $p = 0,036$

³⁸ $p = 0,001$

”Peliriippuvuus on sairaus ja siitä voi parantua. TÄRKEÄ? Kyllä, koska asiaa ei koulussa ja mediassa paljoo käsitellä.”

”Ei alaikäisille pelejä, Vaikka kaikki menisi pieleen, se on kuitenkin vain rahaa ja elämä on elämisen arvoista.”

”Riippuvuus voi tulla kenelle tahansa ja riippuvaista pitää tukea.”

”Peliriippuvaista pitää auttaa eikä hylätä.”

”Peliriippuvainen on ihminen.”

”Jos pelaa, se ei tee hänestä huonompaa.”

”Pelikoneiden pelaamiseen voi jäädä riippuvaiseksi, mutta raha ei ole aina kaikki kaikessa.”

3.3.6 Nuorten rahapelaamista koskevan tiedon kerääminen

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti on kerännyt sähköisten kyselyiden avulla tietoa nuorten rahapelikäyttäytymisestä, rahapelitiedoista sekä asenteista rahapelaamista kohtaan. Vuosina 2007–2009 projekti toteutti kaksi kyselyä, joiden aineiston keräämisestä vastasi Taloustutkimus Oy. Vastaajia näissä molemmissa kyselyissä oli 1000. Näiden lisäksi projekti toteutti seitsemän muuta kyselyä kampanjoiden yhteydessä joko IRC-Galleriassa, www.pakkopeli.fi-sivulla tai mainospaikalla mm. Voicen internet-sivuilla. Vastaajamäärät näissä kyselyissä vaihtelivat 823 ja 3 894 vastaajan välillä.

Koska rahapelaamista ja erityisesti nuorten rahapelaamista koskevaa tietoa on ainakin toistaiseksi Suomessa vähän, voidaan projektin toteuttamaa tiedon keräämistä pitää hyvin perusteltuna. Projekti itse on hyödyntänyt kyselyiden avulla kerättyä informaatiota omissa medialle, viranomaisille ja rahapelialan yhtiöille suunnatuissa tiedotteissaan ja kannanotoissaan sekä projektin ja laajemmin myös EOPH:n toiminnan sisältöjen suunnittelussa ja kohdentamisessa. Muilta osin projektin aikana kerättyä tietoa on hyödynnetty erittäin vähän varsinkin projektin ulkopuolisten toimijoiden keskuudessa.

Kyselyaineiston perusteella 71 % nuorten vanhemmista/huoltajista sekä 81 % rahapelialan asiantuntijoista ja projektin sidosryhmien edustajista piti tiedon keräämistä nuorten rahapelaamisesta kyselyiden avulla melko tai erittäin hyödyllisenä lasten ja nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. Rahapelialan asiantuntijat ja projektin sidosryhmien edustajat pitivät tiedon keräämistä kysytyistä projektin tuotoksista kaikkein hyödyllisimpinä nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta.

3.3.7 Kannanotot, asiantuntijahaastattelut ja lehtiartikkelit

Keväällä 2007 projektin näkyvin teema oli: ”tarvitsemmeko lastemme rahoja?”. Teeman avulla projekti ja laajemmin koko EOPH pyrki omalta osaltaan vaikuttamaan rahapelaamisen ikärajojen nostamiseen 18 ikävuoteen sekä rahapelaamisen ikärajavaltvonnan ongelmakohtien käsittelyyn. EOPH kirjoitti lausunnon arpajaislain muutoksesta. Lausunnossa otettiin kantaa muun muassa valtion roolin vahvistamiseen rajoitusten asettajana rahapelien toimintaympäristössä, ikärajojen nostamiseen sekä valvonnan tiukentamiseen, pelituottojen kohdentamiseen ongelmapelaamisen hoitoon ja pelihaittojen käsittelyyn sekä mainonnan haittaveron käyttöönottoon rahapelaamiseen haittojen vähentämiseksi.

Mahdollisen arpajaislain muutoksen myötä Suomessa rahapelaamisen ikäraja nostetaan 18 vuoteen. Veikkaus Oy on jo asettanut kyseisen ikärajan omien rahapelituotteidensa käyttämisen ehdoksi. Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin ansioksi mahdollisen arpajaislain muutosta ei missään nimessä voida laskea, mutta erään haastattelun sanoin ”projektilla ollut oma osuutensa siinä, ettei arpajaislain muutosesitystä ole julkisesti vastustettu”.

Kannanottojen lisäksi projekti on pyrkinyt yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen muunmuassa asiantuntijahaastatteluiden sekä lehtiartikkeleiden myötä. Projektipäällikkö on ollut asiantuntijana kommentoimassa nuorten rahapelaamista TV:ssä kolme kertaa ja radiossa kahdeksan kertaa. Kyselyaineiston perusteella 55 % nuorten vanhemmista/huoltajista ja 68 % rahapelialan asiantuntijoista ja projektin sidosryhmien edustajista piti asiantuntijahaastatteluita melko tai erittäin hyödyllisenä lasten ja nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. Nuorten rahapelaamista koskevia lehtiartikkeleita projektihenkilöstö on kirjoittanut mm. Helsingin Sanomiin ja eri järjestölehtiin (esimerkiksi ADHD-lehti 1/2009, Pelastakaa Lapset -lehti 2/09, Lapsen Maailma 2/09, Pari ja Perhe 4/2009). Haastatteluaineistosta nousi esille muutamia näkemyksiä, joissa pohdittiin, ovatko mielipidekirjoitukset esimerkiksi Helsingin Sanomissa jääneet irrallisiksi vai onko niistä poikunut jatkokeskustelua tai julkista kirjeenvaihtoa. Kyselyaineiston perusteella 42 % nuorten vanhemmista/huoltajista ja 59 % rahapelialan asiantuntijoista ja projektin sidosryhmien edustajista piti lehtiartikkeleita melko tai erittäin hyödyllisenä lasten ja nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta.

Vuosien 2007 ja 2008 välisenä aikana median kiinnostus rahapelaamista kohtaan oli arviointiaineiston valossa selvästi suurempaa kuin vuoden 2009 aikana. Vuosien 2007 ja 2008 aikana mediassa oli useita juttuja muun muassa suomalaisista pokeriammattilaisista sekä nettipokerin vetovoimasta. Ikään kuin vastavetona osa medioista kiinnostui myös rahapelaamiseen liittyvistä ongelmista ja riskeistä. Samaan aikaan myös yhteiskunnallinen keskustelu rahapelaamisesta ja sen ikärajoista oli ajoittain vilkasta. Vuoden 2009 aikana median huomio keskittyi yleismaailmalliseen taloudelliseen laskusuhdanteeseen. Rahapelaaminen ja siihen liittyvät riskit ja ongelmat eivät olleet viestimien kannalta enää niin kiinnostavia kuin vuosi tai kaksi takaperin.

3.3.8 Viestintä ja mediakampanjat

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti on panostanut merkittävän osan taloudellisista resursseistaan ulkoiseen viestintään sekä mediakampanjoihin. Rajan vetäminen siihen, mitkä toiminnot ovat olleet suoranaisesti osa projektin ulkoista viestintää tai mediakampanjoita ja mitkä eivät, ei ole aivan yksiselitteistä. Sen vuoksi tarkkaa euromääräistä summaa ulkoiseen viestintään tai mediakampanjoihin käytetyistä resursseista ei ole mahdollista ilmoittaa. Projektipäällikön mukaan Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti käytti vuosittain noin 150 000 euroa mediatkaisuihin: kampanjailmeiden, videoiden, mainosten jne. tuottamiseen ja mediapaikkojen ostamiseen. Kolmessa vuodessa tämä tekee yhteensä 450 000 euroa, mikä on hieman alle puolet projektin kokonaisbudjetista. Epäsuorasti viestintään käytetty summa on jonkin verran suurempi. Haastatteluaineiston perusteella projektia luonnehdittiin muun muassa ”ei-tyypilliseksi” suhteessa muihin kolmannen sektorin projekteihin juuri medianäkyvyyden ja siihen käytössä olleiden resurssien vuoksi. Toisaalta tulee pitää mielessä, että projektin ulkoiseen viestintään sekä mediakampanjoihin käyttämä rahasumma on vain murto-osa kotimaisten rahapeliyhtiöiden markkinointibudjetista.

Vuosina 2007–2009 projekti toteutti mainoskampanjoita muun muassa TV:ssä, radiossa, elokuvissa, internetissä, liikennevälineissä (erityisesti pääkaupunkiseudulla raitiovainuissa, metroissa ja metroasemilla), kauppakeskuksissa, huoltamoilla ja ravintoloissa. Lisäksi projekti on ollut mukana toteuttamassa rahapelaamisen teemaviikkoja IRC-galleriassa, toteuttanut mainoskampanjoita omilla internet-sivuillaan sekä tuottanut eri tilaisuuksissa jaettuun esitteitä ja esillä olleita julisteita. Seuraavassa on kuvattu vuosittain projektin toteuttamat mainoskampanjat TV:ssä, radiossa, internetissä sekä liikennevälineissä. Yksityiskohtaisemmat tiedot projektin toteuttamista viestintä- ja mediakampanjoista löytyvät projektin omasta arvioinnista raportin toisesta osasta.

Vuosi 2007:

Radiospotti:

- NRJ-kanavalla 15.10.–28.10., spotin kesto 15 sekuntia ja toistoja 108 kpl

Internet: Banneri www.nrj.fi -sivuilla 15.10.–28.10.

Vuosi 2008:

TV-spotit:

- MTV 3 - ja SUB-kanavilla 2.3.–23.3., spotin kesto 15 sekuntia ja toistoja 33 kpl (20 kpl MTV 3:lla ja 13 kpl SUBilla)
- Voice TV:llä 6.10.–2.11., spotin kesto 15 sekuntia ja toistoja 234 kpl

Radiospotit:

- NRJ-kanavalla 7.4.–27.4., spotin kesto 15 sekuntia ja toistoja 126 kpl
- Voice-radiossa viikolla 43, spotin kesto 15 sekuntia ja toistoja 102 kpl

Internet:

- Spotti ja banneri www.topkani.fi- (3.3.–30.3.), www.nrj.fi- (7.4.–27.4.) sekä www.irc-galleria.fi-sivuilla ja EOPH-yhteisössä (11.4.–18.4.)

Liikennevälineet:

- Mainoskampanja pääkaupunkiseudun metroissa ja raitiovaunuissa 7.4.–27.4.
- Mainoskampanja Väli-Suomen linja-autoissa (92 linja-autoa, 19 kaupunkia)

Vuosi 2009:

TV-spotit:

- Voice TV:llä 2.3.–15.3., spotin kesto 7 sekuntia ja toistoja 392 kpl
- MTV 3-, MAX- ja SUB-kanavilla 6.9.–25.10., 15 sekuntia ja toistoja yhteensä 71 kpl

Radiospotit:

- NRJ-kanavalla 8.6.–21.6, 29.6.–12.7. ja 20.7.–2.8. spotin kesto 15 sekuntia ja toistoja 126 kpl

Internet:

- Spotti www.voice.fi-sivuilla 2.3–15.3
- Banneri www.nrj.fi-sivuilla samanaikaisesti radiokampanjan kanssa

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin mainonnan keskiössä ovat olleet Kumpi on kumpi? - ja Kaikki pelissä? -kampanjat. Syksyllä 2009 toteutetuissa kyselyissä kaikille vastaajille näytettiin seuraavat mainosbannerit ja esitettiin monivalintakysymys: ”Missä seuraavista paikoissa tai välineissä muistatte nähneenne/törmänne Kumpi on kumpi - tai Kaikki pelissä? -mainoskampanjaan?”



Kuvio 2. Kyselyvastaajille esitetyt mainosbannerit

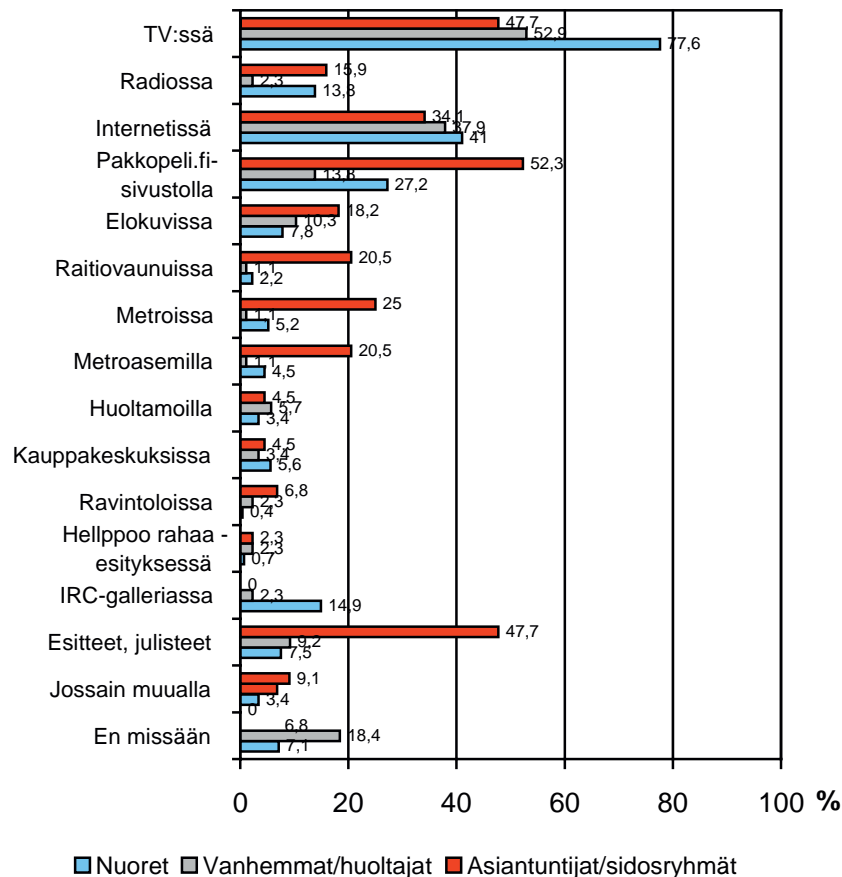
Kyselyyn vastanneista nuorista ylivoimaisesti suurin osa (78 %) muisti nähneensä jommankumman mainoksen TV:ssä ja 41 % internetissä. Vain 7 % kyselyyn vastanneista nuorista ei muistanut nähneensä kumpaakaan mainosbanneria tai spottia lainkaan. Kysyttäessä, mitä ajatuksia mainonta sinussa herättää, sai Kumpi on kumpi? -kampanja erikseen kysymättä selvästi positiivisemmän vastaanoton kuin Kaikki pelissä -kampanja. Kyselyvastausten perusteella mainokset ovat saaneet ainakin osan nuorista pysähtymään ja pohtimaan omaa tai läheisensä rahapelaamista:

”Ensimmäisenä aloin miettimään, että pelaankohan liikaa itse.. ja että kuinkahan paljon menee kuussa rahaa pelikoneisiin.”

”Pelaamiseen voi jäädä tosi pahasti koukuun.”

”Televisiomainos sai minut harkitsemaan omaa pelaamistani, ja tämän seurauksena päädyin Pakkopeli.fi-sivustolle.”

Mainoskampanjat saivat nuorten keskuudessa enimmäkseen myönteisen vastaanoton, vaikka mukaan mahtui myös näkemyksiä, joiden mukaan mainokset eivät eronneet edukseen muista mainoksista. Muutamien vastaajien keskuudessa mainoksia pidettiin myös ”typerinä”, ”turhina” ja ”liian holhoavina”.



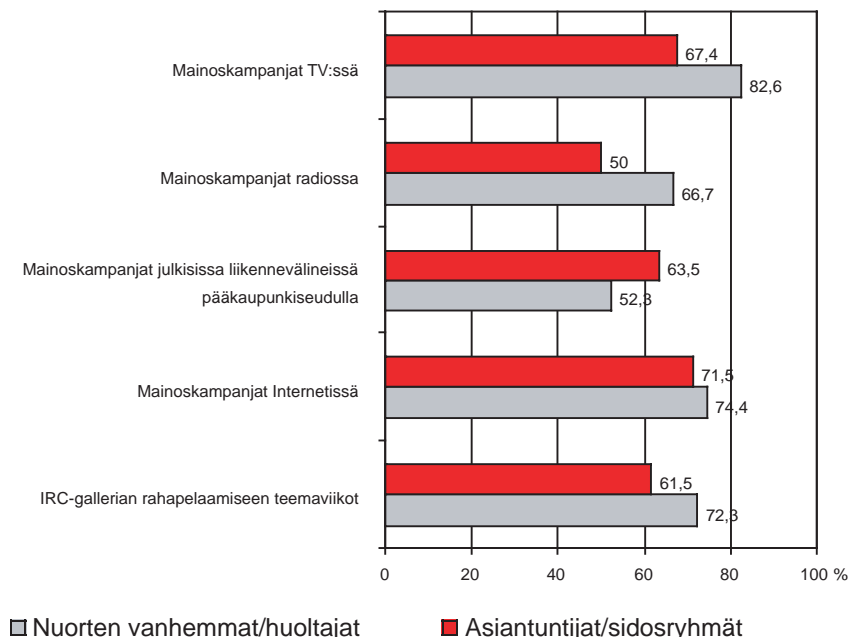
Kuvio 3. Vastaukset kysymykseen: Missä seuraavista paikoissa tai välineissä muistatte nähneenne/törmänneenne Kumpi on kumpi- tai Kaikki pelissä? -mainoskampanjaan? (%-osuudet)

Nuorten vanhemmista/huoltajista 53 % muisti nähneensä Kumpi on kumpi? - tai Kaikki pelissä? -mainosbannerin tai -spotin TV:ssä ja 38 % internetissä. Rahapelialan asiantuntijoista ja projektin sidosryhmien edustajista 52 % muisti nähneensä jommankumman bannereista tai spoteista Pakkopeli.fi-sivuilla ja 48 % TV:ssä sekä esitteissä ja julisteissa. Kuviossa 3 on esitetty %-jakaumina vastaukset monivalintakysymykseen: *Missä seuraavista paikoissa tai välineissä muistatte nähneenne/törmänneenne Kumpi on kumpi- tai Kaikki pelissä? -mainoskampanjaan?*

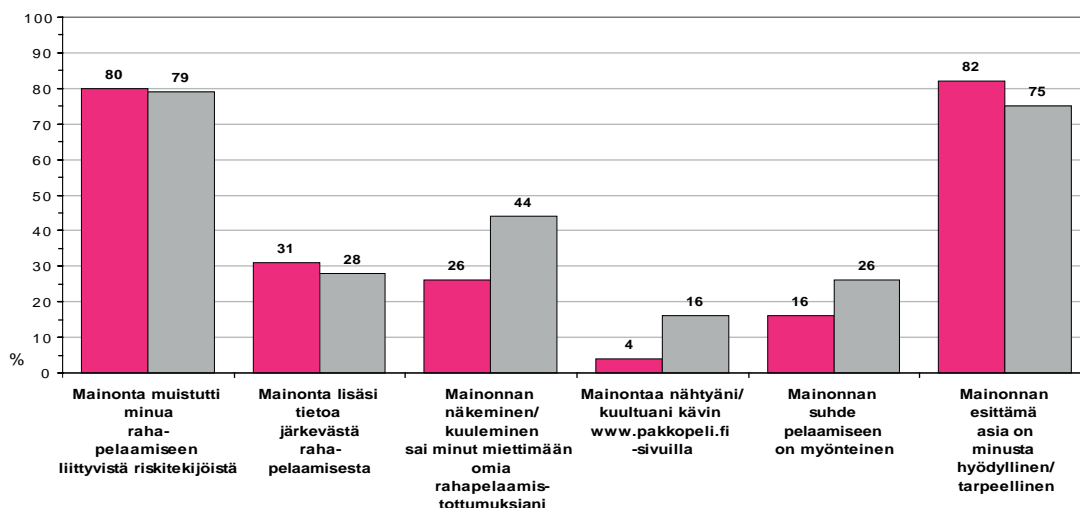
Keväällä 2009 kerätyn haastatteluaineiston perusteella projektin mainoskampanjoita ja medianäkyvyyttä pidettiin kokonaisuutena varsin onnistuneina. Yksittäisenä esimerkkinä nousi esille, että pääkaupunkiseudulla raitiovaunuissa olleita mainoksia luonnehdittiin riittävän ”yksikertaisiksi ja kiinnostusta herättäneiksi”. Mainoskampanjoiden onnistumisen kannalta keskeisiä tekijöitä ovat arviointiaineiston perusteella olleet erityisesti projektin viestintäpäällikön suunnitelmallinen ja ammattitaitoinen toiminta sekä jo aikaisemmin mainittu yhteistyö mainostoyhtiön HINKUn kanssa. Osa haastatelluista olisi kuitenkin toivonut projektilta vielä enemmän medianäkyvyyttä, ja keväällä 2009 konkreettisena kehittämissuositukseksi esitettiin, että projektin tulisi toteuttaa vielä loppuvuodesta merkittävä mediakampanja, mikäli resursseja siihen olisi käytettävissä. Suunnitelmansa mukaisesti projekti toteutettiin syksyllä 2009 laajan mainoskampanjan.

Kyselyaineiston perusteella nuorten vanhemmat/huoltajat sekä rahapelialan asiantuntijat ja projektin keskeisimpien sidosryhmien edustajat pitivät TV:ssä ja internetissä toteutettuja mainoskampanjoita nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta jonkin verran hyödyllisempinä kuin mainoskampanjoita radiossa, julkisissa liikennevälineissä pääkaupunkiseudulla tai rahapelaamisen teemaviikkoja nuorten suosimassa IRC-galleriassa. Kuviossa 4 on esitetty heidän näkemysensä projektissa toteutettujen mainoskampanjoiden hyödyllisyydestä nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta.

Käytössä olevan arviointiaineiston pohjalta on mahdollista antaa yksiselitteistä arviota viestinnän tai toteutettujen mediakampanjoiden vaikuttavuudesta tai esittää tarkkoja lukuja niiden



Kuvio 4. Projektissa toteutettujen mainoskampanjoiden koettu hyödyllisyys lasten ja nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta, arvojen 4 (melko hyödyllinen) ja 5 (erittäin hyödyllinen) yhteenlaskeutunut %-osuudet



Kuvio 5. Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin mainonnan vaikuttavuus, ”väitämä sopii” -vastausten %-osuudet mainontaa nähneistä/kuulleista³⁹

kautta tavoitettujen henkilöiden lukumääristä. Arviointihankkeen aikana nousi hyvin selvästi esille, että viestinnän ja mainoskampanjoiden vaikuttavuuden arvioimiseksi projektilla olisi tullut olla alusta asti kumppanina yksi tai kaksi ns. pilottikoulua/-oppilaitosta, joiden oppilailta ja henkilöstöltä olisi säännöllisesti kerätty informaatiota (esim. kyselyiden avulla).

Esimerkkitapauksena mediakampanjan kautta tavoitettujen henkilöiden lukumäärästä voidaan kuitenkin tarkastella 11.9.2009–8.10.2009 toteutettua mainoskampanjaa Clear Channel Cineman elokuvateattereissa. Kumpi on kumpi? - ja Kaikki pelaa? -mainosspotteja esitettiin neljän viikon aikana 8 523 kertaa (molemmat spotit ennen elokuvaa eli yhteensä 17 046 kertaa) muun muassa seuraavissa elokuvissa: Taking Woodstock, Tyttö joka leikki tulella, Ugly Truth, Surrogates sekä Julie & Julia. Spotit kestivät 15 ja 20 sekuntia. Yleisöä kyseisissä elokuvissa oli yhteensä 395 207 henkeä.⁴⁰

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti on itse hankkinut tietoa mainoskampanjojensa ”vaikuttavuudesta” muun muassa TNS Gallupin mediankampanjoiden jälkimitausten avulla. TNS Gallupin tutkimusten mukaan projektin toteuttaman mainonnan esittämää asiaa pidettiin mainontaa nähneiden henkilöiden keskuudessa yleisesti ottaen hyödyllisenä/tarpeellisenä ja mainonnan koettiin muistuttaneen vastaajia rahapelaamiseen liittyvistä riskeistä. Kuviossa 5 on esitetty vuonna 2008 viikolla 18 projektin mainontaa kuulleiden ja vuonna 2009 viikolla 44 mainontaa nähneiden näkemykset mainonnan vaikuttavuudesta.

3.3.9 Kokoavia näkemyksiä projektin tuloksista, vaikuttavuudesta ja mahdollisesta jatkosta

Edellä käsiteltiin Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin keskeisimpiä tuloksia ja niiden koettua hyödyllisyyttä nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta. Rahapelialan asiantuntijoille sekä projektin sidosryhmien edustajille suunnatussa kyselyssä vastaajilta kysyttiin myös erillisenä avokysymyksenä: *Mitä hyötyä ja kenelle projektista on mielestänne ollut?* Vas-

³⁹ Lähde: tns gallup: Mainonnan Atlas – monimediakampanjan jälkimitaus. Viikko 44 / Lokakuu 2009

⁴⁰ Lähde: Clear Channel Cineman toimittama kampanjaraportti

tauksissa korostui erityisesti rahapeliongelmiä koskevan tietoisuuden lisääntyminen eri ryhmien keskuudessa:

”Sosiaali- ja terveysalan sekä lapsi- ja nuorisotyössä työskentelevät henkilöt ovat saaneet projektin kautta arvokasta tietoa rahapeliongelmista niihin puuttumisesta. Projektissa on hyvin huomioitu lapset ja nuoret, jotka ovat projektin kohderyhmä.”

” – – Pilottihanke, jossa vasta on voitu kerätä ensikokemuksia siitä miten rahapelihaittoja tulisi Suomessa lähestyä ehkäisevän työn näkökulmasta ja miten toimia nuorten kanssa.”

”Hyötynä se, että ongelmaa koskeva yleinen tietoisuus kasvaa. Peliongelmiä koskeva uutisointi on edelleenkin valitettavan usein liian tarkoitushakuista ja dramatisoivaa, joten tiedon välittäminen ja ongelman tunnistaminen on edelleenkin tärkeää.”

”Hyödyllistä on nostaa esiin asia, ja saada asianosaisten (vanhemmat, opettajat jne.) tietoon, että jo lapset voivat olla peliriippuvaisia.”

”Yleinen tietoisuus siitä, että pelaaminen voi johtaa ongelmiin, on uskoakseni lisääntynyt tämän projektin ansiosta. Hyöty kohdistuu ymmärtääkseni nuoriin, ns. suureen yleisöön ja toisille rahapelihaittatoimijoille sekä projektin rahoittajataholle, jonka uskottavuus vastuullisena toimijana lisääntynyt.”

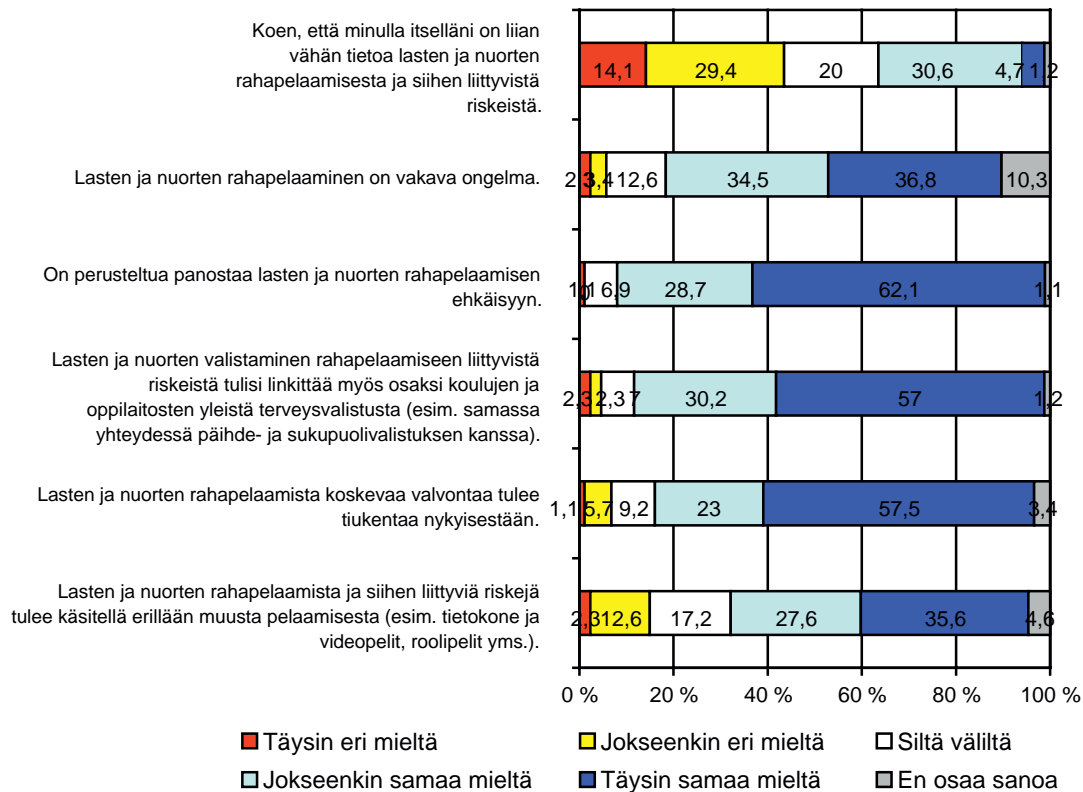
”Nuorten rahapelaaminen on saatu nostettua otsikoihin ja myös esimerkiksi lasten ja nuorten kanssa työtä tekevien järjestöjen tietoisuuteen. Asia on ollut aikaisemmin pimenossa ja kovin vähän tunnettu. Projekti on toivottavasti nostanut asiaa kasvattajien tietoisuuteen, mutta laaja yleisö ei vielä kunnolla tiedosta asiaa ja poliitikoilla, ainakin osalla, rahapelien tuotot ovat tärkeämpiä kuin nuoriin kohdistuvien haittojen ehkäisy. On toivottavaa, että yhdeksi projektin tuotoksista osoittautuisi tietoisuuden lisääntyminen myös päättäjien keskuudessa.”

Projektin tulokset, hyödyt ja ennen kaikkea niiden kestävyys pidemmällä tähtäimellä saivat kyselyvastauksissa kuitenkin myös kritiikkiä osakseen:

” – – Ehkäisevän työn käytännön tason toimintamallien kehittäminen on jäänyt ohueksi, vaikuttaminen on toteutunut yhteiskunnan ja yksikön mutta vähän yhteisön tasolla. Jumittuminen yhteiskunnallisen tason vaikuttamiseen (vaikka muut toimijat ottivat asian hoidaakseen) ja siinä mielessä nuoriin keskittymisen vähäisyys. Runsas raha johtaa kalliisiin ratkaisuihin (media aika), mutta tämä ei välttämättä johda pysyvään tulokseen vaan tilapäisen kampanjan aikaansaamaan hetkelliseen vaikutukseen juuri sillä hetkellä otollisessa tilanteessa olleessa kohderyhmässä. Mitä jäi jäljelle?”

”Sellainen medianäkyvyys, että asiasta olisi aidosti ruvettu keskustelemaan, on puuttunut. Projekti ei siinä mielessä ole onnistunut.”

Arviointiaineiston perusteella on kuitenkin selvää, että projekti on kyennyt tavoitteidensa mukaisesti tuottamaan työkaluja ja apuvälineitä rahapelaamisen hallintaan. Tuotettuja työkaluja on kuvattu edellä. Projekti on myös kyennyt jakamaan tietoa järkevästä pelaamisesta nuorille, heidän vanhemmilleen/huoltajilleen, nuorten parissa työskenteleville ammattihenkilöille sekä järjestökentän toimijoille eri välineiden kautta. Muun muassa mediakampanjoiden, koulukäyntien, teatteriesitysten sekä erilaisten tiedotteiden ja kannanottojen kautta projekti onnistunut käsittelemään rahapelaamisen viihteellistä imagoa. Tavoitteen ”vaikuttaminen palvelujärjestelmän kykyyn tunnistaa rahapelaaminen ongelmana” osalta ei ole niin selvää näyttöä kuin muiden tavoitteiden osalta. Kokonaisuutena katsottuna projektin voidaan sanoa saavuttaneen asetetut tavoitteet kiitettävästi. Osa projektin tuotoksista (esim. Pakkopeli.fi-sivusto, Pokeriloki ja Peliloki) jää elämään myös projektin päättymisen jälkeen. Projektin keskeisimmät tuotokset ja sen aikana syntyneet hyvät käytännöt kootaan joulukuun 2009 aikana erilliseen ”työkalupak-



Kuvio 6. Kyselyyn vastanneiden lasten ja nuorten vanhempien/huoltajien suhtautuminen nuorten rahapelaamista ja sen ehkäisyä koskeviin väittämiin (%-osuudet)

kiin”, joka jää ainakin EOPH:n omien työntekijöiden käyttöön. Työkalupakin kokoamisesta vastaa projektipäällikkö.

Arviointiaineiston perusteella jatko projekti olisi ilmeisen tarpeellinen. Kyselyyn vastanneista rahapelialan asiantuntijoista sekä projektin sidosryhmien edustajista peräti 91 % oli sitä mieltä. Tämä projekti on ollut ensimmäinen laatuaan Suomessa. Haastattelu- ja kyselyaineiston perusteella mahdollinen jatko projekti voisi:

- Olla useamman järjestön yhteisprojekti, jossa vetovastuu olisi EOPH:lla.
 - Yhteisprojektissa hallinnointi ja koordinointi noudattaisivat todennäköisesti haastavampaa kuin Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektissa.
 - Yhteisprojektissa olisi mahdollisuus toimia nyt toteutunutta laajemmalla maantieteellisellä alueella ja näin myös tavoittaa nuoria lukumääräisesti enemmän.
- Keskittyä Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektin aikana hyviksi havaittuihin toimintamalleihin, eikä uuden kehittelyyn, joko EOPH:n omana tai sitten yhteisprojektina.
- Kohdistua nuorten lisäksi vielä selkeämmin nuorten parissa työskentelevään ammattihenkilöstöön sekä nuorten vanhempiin/huoltajiin.
- Tavoitella nuoria ja nuoria aikuisia myös seurakuntien ja puolustusvoimien/siviilipalveluskeskusten kautta ja keskittyä tiedon jakamiseen. Taustalla on erään haastatellun näkemys: ”jokainen ikäluokka tulee rokottaa erikseen”.

- Mahdolliseen jatkoprojektiin tulisi valjastaa THL ja STM vahvasti mukaan. Samoin kuntien, järjestöjen ja muiden alan toimijoiden yhteistyön merkitystä korostettiin useissa vastauksissa.

Mahdollisen jatkoprojektin tarpeellisuutta ja sisältöjä pohdittaessa olisi syytä huomioida myös kyselyyn vastanneiden nuorten vanhempien/hooltajien näkemykset nuorten rahapelaamisesta ja sen ehkäisystä yleisemmin. Seuraavassa kuviossa on esitetty vanhempien/hooltajien suhtautuminen nuorten rahapelaamista ja sen ehkäisyä koskeviin väittämiin.

4 Yhteenveto ja johtopäätökset

Tässä luvussa esitetään keskeisimmät johtopäätökset arviointihavaintojen pohjalta. Johtopäätösten esittämisessä noudatetaan samaa jaottelua kuin pääluvussa 3.

Projektin tarvelähtöisyys ja tavoitteet:

Johtopäätös 1. Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektille on ollut selkeä yhteiskunnallinen tilaus, kun otetaan huomioon rahapeliongelmien ehkäisevään työhön keskittyneiden palveluiden vähäisyys yleisesti ja etenkin lapsille ja nuorille suunnattuna.

Johtopäätös 2. Projektin tavoitteita voidaan pitää varsin perusteltuina nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta, vaikka niitä voidaankin kritisoida laaja-alaisuudesta ja heikosta mitattavuudesta.

Projektin toimeenpano ja toteutus:

Johtopäätös 3. Nuorten ja ehkäisevän työn parissa hankitun kokemuksensa myötä Elämä On Parasta Huumetta ry näyttää olleen sopiva taho toteuttamaan projektia. Projektin toimenpiteissä on kyetty huomioimaan kohderyhmän, erityisesti lasten ja nuorten nykypäivän käyttäytymismallit.

Johtopäätös 4. Projektin toimenpiteissä ovat painottuneet ulkoinen viestintä ja mediakampanjat, mihin on yhdistynyt tiedonjakamista ja vaikuttamista kouluissa ja oppilaitoksissa sekä uusien pelaamisen hallinnan keinojen tarjoamista. Projekti keskittyy rahapelaamisesta nuorille aiheutuvien ongelmien hoitoon. Projektin tavoitteiden ja toimenpiteiden kohdistaminen erityisesti lapsiin ja nuoriin näyttää perusteltuna.

Johtopäätös 5. Projekti on edennyt tavoitteitaan kohti ilman suurempia ongelmia. Projektilla on ollut riittävästi taloudellisia resursseja suhteessa asetettuihin tavoitteisiin sekä ennakkolukulon työote. Yksi työntekijä lisää olisi kuitenkin antanut paremmat edellytykset erityisesti koulukäyntien toteuttamiseen. Myös yhteistyötä muiden järjestöjen kanssa kaivattiin ajoittain lisää.

Johtopäätös 6. Kyseessä on ns. pilottiprojekti, jossa on kehitetty uusia ja erilaisia tuotteita sekä palveluita nuorten rahapelaamisen ehkäisemiseksi. Ilman projektia ja sille myönnettyä rahoitusta niitä ei olisi syntynyt. Projekti on Suomessa urauurtava, joten kansallista vertailukohtaa ei rahapelaamisen alueella vielä ole.

Projektin tulokset ja vaikuttavuus:

Johtopäätös 7. Osa projektin tuotoksista (esim. Pakkopeli.fi-sivusto, Pokeriloki ja Peliloki) jää elämään myös projektin päättymisen jälkeen. Ottaen huomioon nuorten jokseenkin kriittiset näkemykset esimerkiksi Pokerilokin tai Pelilokin hyödyllisyydestä tai kiinnostavuudesta on kuitenkin vaarana, että käytännössä toimivien apuvälineiden tuottaminen jää pinnalliseksi. Toi-

saalta tulee pitää mielessä, että lähes jokaisella projektin kohderyhmään kuuluvalla henkilöllä on nykyään matkapuhelin, joten mahdollisuudet työkalujen laaja-alaiseen hyödyntämiseen ovat olemassa.

Johtopäätös 8. Koulukäynnit sekä Hellppoo rahaa -teatteriesitykset näyttäytyvät kokonaisuutena hyödyllisimpinä projektin tuotoksina, joiden kautta myös aitoa vaikuttavuutta nuorten keskuudessa on mahdollista saada aikaan. Koulukäynnit ja teatteriesitykset ovat painottuneet Etelä-Suomeen.

Johtopäätös 9. Viestinnän ja mediakampanjoiden osalta Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektia voisi luonnehtia erään haastatellun sanoin ”aktiiviseksi pyrähdykseksi”. Projekti on tavoittanut valtakunnan tasolla suuren joukon kohderyhmäänsä kuuluvia nuoria. Mediakampanjat ovat aidosti saaneet ainakin osan projektin kohderyhmään kuuluvista lapsista ja nuorista, heidän vanhemmistaan/huoltajistaan, alan asiantuntijoista sekä projektin sidosryhmien edustajista pysähtymään ja pohtimaan joko omaa tai nuorten rahapelaamista ja siihen mahdollisesti liittyviä ongelmia. Itsessään jo tätä voidaan pitää merkittävänä tuloksena. Parhaiten mieleen ovat jääneet TV-mainokset. ”Aktiivinen pyrähdys” päättyy viimeistään joulukuussa 2009. Tämä herättää pohtimaan, saavutettiin mediakampanjoiden avulla pysyvää hyötyä. Projektin todellinen vaikuttavuus onkin arvioitavissa vasta useamman vuoden päästä, mutta tuolinkin haasteena on ulkopuolisten tekijöiden kontrollointi.

Johtopäätös 10. Projektia voidaan perustellusti pitää ennaltaehkäisevän työn lippulaivana nuorten rahapelaamisen saralla. Ilman projektia niin asiantuntijoiden kuin myös monien nuorten ja heidän vanhempiansa tietoisuus nuorten rahapelaamisen ongelmista tuskin olisi nykytasolla.

Johtopäätös 11. Kokonaisuutena katsottuna projektin voidaan sanoa saavuttaneen asetetut tavoitteet kiitettävästi. Projekti on kyennyt tavoitteidensa mukaisesti tuottamaan työkaluja ja apuvälineitä rahapelaamisen hallintaan, kyennyt jakamaan tietoa järkevästä pelaamisesta sekä onnistunut käsittelemään rahapelaamisen viihteellistä imagoa. Tavoitteen ”vaikuttaminen palvelujärjestelmän kykyyn tunnistaa rahapelaaminen ongelmana” osalta ei ole niin selvää näyttöä kuin muiden tavoitteiden osalta.

Johtopäätös 12. Jatkoprojektille näyttäisi olevan selvästi tarvetta. Mahdollisen jatkoprojektin tulisi jatkaa kehitettyjen tuotteiden/palveluiden pohjalta ja siihen tulisi kytkeä mukaan nyt toteutunutta laajemmin viranomaistahojen edustajia sekä muita kolmannen sektorin toimijoita.

Lähteet

- Aho P, Turja T. Suomalaisten rahapelaaminen. Taloustutkimus Oy. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimus, Helsinki 2007.
- Barnes GM, Welte JW, Hoffman JH, Tidwell MC. Gambling, alcohol, and other substance use among youth in the United States. *J Stud Alcohol Drugs*. 2009; 70(1):134–42. (näihin kohtiin pitkät viivat ilman välejä)
- Breyer JL, Botzet AM, Winters KC, Stinchfield RD, August G, Realmuto G. Young adult gambling behaviors and their relationship with the persistence of ADHD. *J Gambl Stud*. 2009;25:227–38.
- Clear Channel Cineman toimittama kampanjaraportti: Elämä on parasta huumetta ry
- Delfabbro, PH, Thrupp L. The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents. *Journal of Adolescence* 2003;26:313–30.
- EFQM-malli (The EFQM Excellence Model 2003).
- Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti: <http://www.pakkopeli.fi/>
- European Commission (1999) Evaluation Design and Management. MEANS Collection, Volume 1. Luxemburg: European Commission.
- Gray KL, Oakley-Browne MA, Prabhu VR. Systematic review and meta-analysis of studies on early intervention and prevention for problem gambling. Prepared for: Gambling Research Australia. Monash University Department of Rural and Indigenous Health 2007.
- Griffiths, MD. Gambling and gaming addictions in adolescence. Leicester: British Psychological Society/Blackwells. 2002.
- Griffiths, MD, Wood, RTA. Adolescent Internet gambling: Preliminary results of a national survey. *Education and Health* 2007; 25, 23–27.
- Gupta R, Derewensy J. Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *J of Gambl Stud*. 1998 14: 319–45. tekstissä on näin: Derewensky ??
- Halme JT, Helakorpi S, Laitalainen E, Uutela A, Alho H. Rahapelaamisen tiheys yhdistyy terveysriskeihin työikäisillä suomalaisilla. 2009: Lähetetty arvioitavaksi.
- Halme JT, Tammi T. Katsaus ongelmapelaamisen ja patologisen pelaamisen hoitoa koskevaan vaikuttavuustutkimukseen: tutkimus on vähäistä ja tulokset epävarmoja. *Sosiaalilääketieteellinen Aikakauslehti* 2008;45:301–13.
- Hardoon KK, Derewensky J. Child and adolescent gambling behavior: Current knowledge. *Clinical Child Psychology and Psychiatry* 2002;7: 263–81.
- Helakorpi S, Paavola M, Prättälä R, Uutela A. Suomalaisen aikuisväestön terveyskäyttäytyminen ja terveys, kevät 2008. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos, Raportti 2. Helsinki, 2009.
- Holden C. 'Behavioral' addictions: do they exist? *Science*. 2001;298:980–982.

- Ilkas H, Aho P. Nuorten rahapelaaminen. 12–17-vuotiaiden nuorten rahapelaaminen ja peliongelmat –puhelinhaastattelu. Taloustutkimus Oy. Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö. Helsinki, 2006.
- Jackson AC, Dowling N, Thomas SA, Bond L, Patton G. Adolescent gambling behaviour and attitudes: A prevalence study and correlates in an Australian population. *International Journal of Mental Health and Addiction* 2008; 6: 325–52.
- Jacobs DE, Marston AR, Singer RD, Widaman K, Little T, Veizades J. Children of problem gamblers. *Journal of Gambling Behavior* 1989;5:261–68.
- King D, Delfabbro P, Griffiths M. The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People. *J Gambl Stud.* 2009 Sep 16.
- Lesieur HR, Blume SB. The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *Am J Psychiatry* 1987;144:1184–1188.
- Messerlian C, Derevensky J. Evaluating the role of social marketing campaigns to prevent youth gambling problems: a qualitative study. *Can J Public Health.* 2007; 98:101–4.
- Orford J. Addiction as excessive appetite. *Addiction* 2001;1:15–31.
- Patton, Michael Q. (2008). *Utilization-Focused Evaluation. The new century text. 4 th Edition.* Sage Publications Inc.
- Pelaajien vertaistukiverkosto –projekti: <http://www.pelirajat-on.fi/>
- Peluuri: <http://www.peluuri.fi/>
- Piispa M, Laitalainen E, Helakorpi S, Halme J, Alho H, Uutela A. Rahapelaaminen, pelaamisen aiheuttamat ongelmat ja niiden yhteys elintapoihin : Tutkimus työikäisistä suomalaisista vuonna 2008. Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos, Raportti 29. Helsinki, 2009.
- Poulin C. Problem gambling among adolescent students in the Atlantic provinces of Canada. *J of Gambl Stud.* 2000;16:53–78.
- Päihdelinkki: <http://www.paihdelinkki.fi/testaa/rahapelitesti>
- RAY:n avustustietokanta: <http://ray.fi/avustustoiminta/datakuutio/index.php?mode=10&l1=9&l2=3>
- Shaffer HJ, Hall MN, Vander Bilt J. Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada. A research synthesis. *Am J Public Health* 1999; 89: 1369–1376 .
- Shaffer HJ, Hall MN, Vander Bilt J. Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada. A research synthesis. *Am J Public Health* 1999; 89: 1369–1376 .
- Shaffer HJ, Hall MN. Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide toward standard gambling nomenclature. *J Gambl Stud.* 1996;12:193–214.
- Shaffer HJ, Korn DA. Gambling and related mental disorders, a public health analysis. *Annu Rev Public Health* 2002;23:171–212.
- THL, Rahapelihaitat: <http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/index.htm>

- TNS Gallup: Mainonnan Atlas – monimediakampanjan jälkimittaus. ”Pakkopeli”. Viikko 44 / Lokakuu 2009
- Vedung, Evert (1997). Public policy and program evaluation. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.
- Welte J, Barnes G, Wieczorek W, Tidwell M, Parker J. Alcohol and gambling pathology among U.S. adults. Prevalence, demographic patterns and comorbidity. *J Stud Alcohol* 2001; 62: 706–712.
- Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2007b). Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, CANADA. August 1, 2007.

Liitteet

Liite 1. Arvioinnissa haastatellut asiantuntijat

Aarne Kiviniemi, Sininauhaliitto

Anita Lähde, Sosiaalipedagogiikan säätiö

Eeva Kuuskoski, YTY ry

Hannu Alho, THL

Jarmo Kumpulainen, RAY

Johanna Lipponen, Veikkaus

Jyrki Vihriälä, Jyväskylän Pelissä -hanke

Kari Haavisto, STM

Kari Huotari, Hyo

Leena Veikkola, Takuu-Säätiö

Matti Hokkanen, RAY

Mirja Heikkilä, Sosiaalipedagogiikan säätiö

Pekka Lund, Sininauhaliitto

Saini Mustalampi, THL

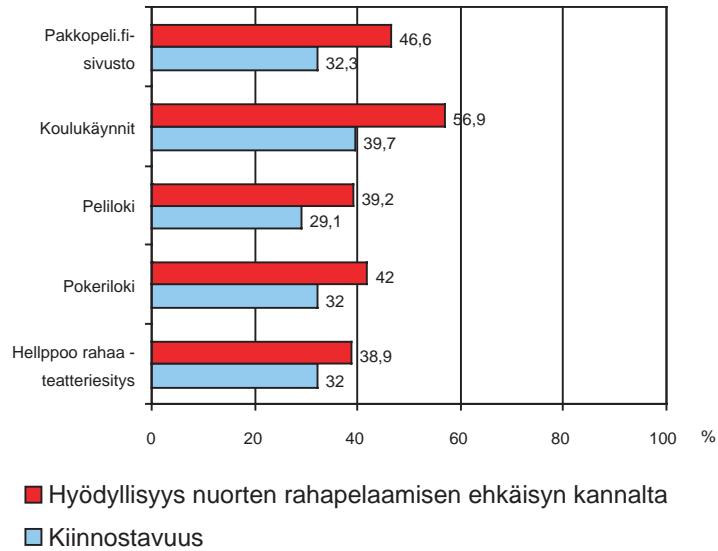
Tapio Jaakkola, Peluuri

Tuukka Tammi, A-klinikkasäätiö

Ulla Frantti-Malinen, Sosiaalipedagogiikan säätiö

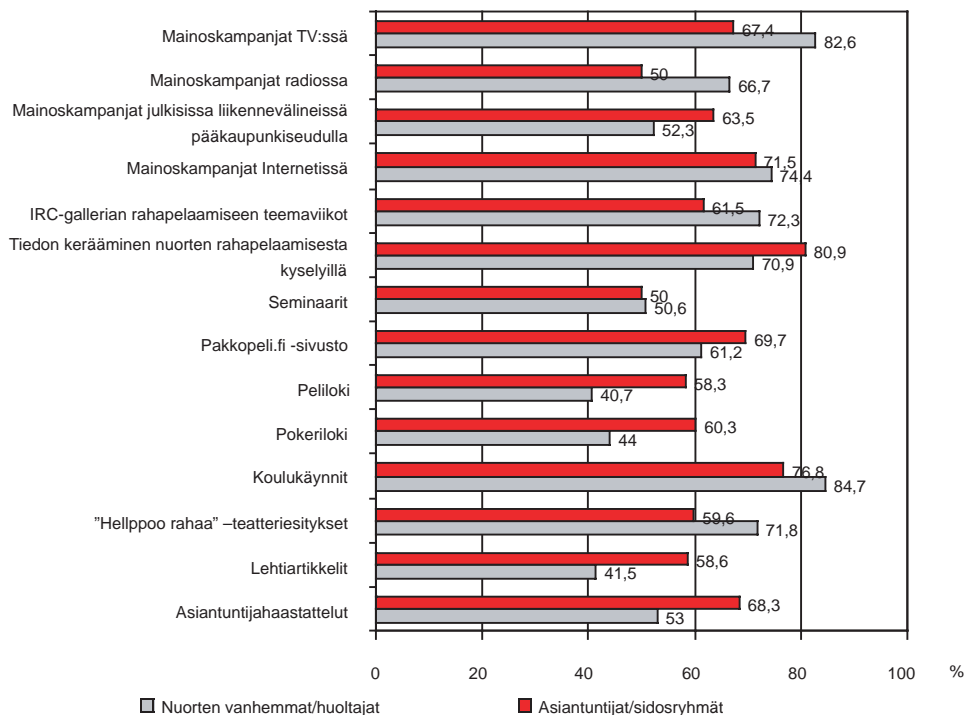
Liite 2.

Kyselyyn vastanneiden nuorten näkemykset projektin tuotosten kiinnostavuudesta ja hyödyllisyydestä nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta, arvojen 4 (melko hyödyllinen/kiinnostava) ja 5 (erittäin hyödyllinen/kiinnostava) yhteenlasketut %-osuudet



Liite 3.

Kyselyyn vastanneiden nuorten vanhempien/hooltajien sekä rahapelialan asiantuntijoiden ja projektin sidosryhmien edustajien näkemykset projektin tuotosten kiinnostavuudesta ja hyödyllisyydestä nuorten rahapelaamisen ehkäisyn kannalta, arvojen 4 (melko hyödyllinen) ja 5 (erittäin hyödyllinen) yhteenlasketut %-osuudet



Liite 4.

Asiantuntijatyöpajaan 20.11.2009 osallistuneet henkilöt

Anita Malkamäki, EOPH

Antti Murto, EOPH

Janne Jalava, Kuntoutussäätiö

Janne Nikkinen, Helsingin yliopisto

Jenni Kämppi, Sininauhaliitto

Kari Vuorinen, EOPH

Tapio Jaakkola, Peluuri

Tuomas Koskela, Kuntoutussäätiö

Tuomas Rouvila, EOPH

Ullamaija Seppälä, Kuntoutussäätiö

OSA II: EHKÄISEVÄT TYÖKALUT
NUORTEN RAHAPELAAMISEEN
-PROJEKTIN LOPPURAPORTTI

Saate

Elämä On Parasta Huumetta ry:n, Livet är Det Bästa Ruset rf:n toteuttama ”Ehkäisevät työkalut lasten ja nuorten rahapelaamiseen” projekti on päättymäisillään. Työkalupakki alkaa olla viimeistelyä vailla valmis. Vielä aivan loppuvaiheissa päätimme tuottaa Pokerilokin, joka jää elämään muiden työkalujen kanssa EOPH:ssa.

Projektin suunnittelu alkoi vuoden 2006 alkupuolella, ja toukokuun loppuun mennessä saimme oheisen hakemuslomakkeeseen puristetun perustelun kiteytettyä: ”Elämä On Parasta Huumetta ry. toteuttaa kumppaneidensa kanssa kolmivuotisen rahapeliongelmia ehkäisevän projektin 2007–2009 tuottaakseen työkaluja sekä apuvälineitä rahapelaamisen hallintaan ja jakaa tietoa järkevästä pelaamisesta. Kohderyhmänä ovat lapset, nuoret ja nuoret aikuiset eli 10–13-, 14–16- ja 17–25-vuotiaat sekä heidän vanhempansa. Kohderyhmä segmentoidaan, jotta kohtaaminen, menetelmät, viestintä ja materiaali kohdentuvat mahdollisimman hyvin. Pelaaminen on pääsääntöisesti hauskaa, mutta rahapelaamisesta saattaa aiheutua myös monenlaisia ongelmia. Liika pelaaminen voi rajoittaa sosiaalista verkostoa ja päivittäistä selvymistä, aiheuttaa esim. unenpuutetta sekä vakavia taloudellisia haittoja kuten ylivelkaantumista. (EOPH kiertuekysely, Peluuri) Erityisesti internetin välityksellä pelattavien rahapelienv tarjonta lisääntyy ja pelaaminen kasvaa voimakkaasti.”

Suomi oli aika erilainen yhteiskunta nelisen vuotta sitten käsiteltäessä rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja ja hyötyjä. Keskustelua käytiin pääasiassa valtio- ja rahapeliyhdytöivoisesti ja keskityttiin siihen hyvään, jota rahapelaamisen myötä kansalle saatiin järjestymään. Ja sitä hyvää onkin kertynyt paljon. Suomalaiset ovat varsin laajasti, yli kaksi kolmasosaa väestöstä, kannattaneet rahapelaamisen järjestämistapaamme. Ammattilaisia, joiden kanssa käsitellä rahapelaamista, ei järin paljoa ollut.

Olikin hyvin perusteltua keskittyä ensimmäisenä vuonna sidosryhmäkeskusteluun. Sidosryhmien löytäminen oli sinänsä helppoa, koska lähes kaikki Suomessa jollakin tavoin hyötyvät rahapelaamisen tuotoista. Tässä keskustelussa käynnistyi myös pohdinta ikärajoista, lasten suojelemisesta, ongelmapelaamisen yleisyydestä ja pelaamisen kasaantumisesta verrattain pieneen kansanosaan. Törmäsimme tietysti melko synkkään välinpitämättömyyteen. Onneksi harvemmin. En ole koskaan kuullut kenenkään tosissaan olevan sitä mieltä, että on pelkästään hyvä, että jotkut tupakoivat ja juovat viinaa paljon, koska se tuottaa lisää verotuloja. Rahapelaaminen voi olla ihmiselle haitallista henkisesti ja fyysisesti aivan kuin päihderiippuvuuskin.

Pokeribuumi oli huipussaan 2007. Nuorukaisten toiveammatti muuttui – nyt se on pokeriammattilainen. Sana, jota ei pari vuotta sitten kukaan tuntenut. Televisiosta tuli paljon pokeriohjelmia ja lehdissä kerrottiin suomalaisten pokeriammattilaisten mahtavista voitoista ja kaksoisvoitoista suurin otsikoin. Syntyi mielikuva, että kenestä tahansa suomalaisesta nettipokerin pelaajasta tulee suuri mestari. Ulkomaalaiset eivät halunneet pelata saiteilla, joissa suomalaiset pelasivat. Amerikassa oli hyvä pelata, kun Euroopassa oltiin kännissä ja väsyneitä. Kansa pikarokotettiin pokerilla nopeammin kuin sikainfluenssaan. Samalla Suomen valtion itsemääräämisoikeutta rahapelaamisen järjestämisessä alettiin nakertaa. Suomalaisen peliyhtiöiden toiminnan vastuullisuutta korostettiin ja kehitettiin, mikä on hyvä asia.

Projekti on ollut ainakin kahden tulen välissä – edunsaajien ja pelinjärjestäjien. Epäonnistimme Veikkausvoittovarojen edunsaajien tavoittamisessa. Ehkä syynä oli, että projektimme rahoitus tuli raha-automaattivaroista ja siinä oli jokin ristiriita. Olemmeko pitäneet sordiinoa ehkäisytoimissamme? Emme. Olen edelleen samaa mieltä kuin lausunnossamme Arpajaislain uudistamisesta; muun muassa peliyhtiöiden voitosta olisi luovutettava prosentti haittojen käsittelyyn ja ehkäisyyn vuosittain.

Projektin tuotokset, aikaansaannokset, onnistumiset ja epäonnistumiset on arvioitu laajemmin tässä arviointi- ja loppuraportissa. Toimintojen arvioinnin kehittäminen on ollut päämääränämme pitkään. Kaikki yhdistyksen toteuttamat RAY-avusteiset projektit on arvioitu myös ulkoisen arvioitsijatahon toimesta. Kuntoutussäätiön Tuomas Koskela ja Janne Jalava osoittivat heti arviointirupeamansa alussa ammattitaitonsa terävine kysymyksineen ja havaintoineen luoden projektia kehittävän ilmapiirin ja prosessin.

Emme olisi voineet tehdä kaikkea yksin. Erityisesti haluan kiittää Tapio Jaakkolaa, joka Pe-luurin kehittämispäällikkönä osallistui projektisuunnitelman tekemiseen ja epävirallisen ohjausryhmän työskentelyyn säännöllisesti.

Neuvotteleva virkamies Kari Haavisto, kehittämispäällikkö Saini Mustalampi, viestintäjohtaja Matti Hokkanen, yhteiskuntavastuupäällikkö Jarmo Kumpulainen ja rahapelitoiminnanjohtaja Janne Peräkylä ovat tukeneet ja edistäneet melkoisesti rahapelihaittojen ehkäisyä ja käsittelyä niin entisissä kuin nykyisissä tehtävissään sekä olleet projektin eri vaiheissa suureksi avuksi, mistä heille kiitokset.

Suuret kiitokset kaikille kumppaneille, yhteisöille ja yksilöille innokkaasta osallisuudesta ja yhteistoiminnasta niin rahapeli- kuin viestintäasioissa.

Anita ja Antti ovat tehneet urauurtavaa työtä toteuttamalla ensimmäisen projektin rahapelihaittojen ehkäisemiseksi. Olen luottanut heihin kaikissa projektin vaiheissa ja tehtävissä sekä tukenut heitä, kun sitä on tarvittu. Luottamus on kantanut hedelmää. Kiitos Anita ja Antti. Toivotan teille menestyksestä tulevaisuutta ja toivon, että rahapelihaittojen ehkäisy saa jatkoa tämän pilotin jälkeen.

Helsingissä 15. päivänä joulukuuta vuonna 2009

Kari Vuorinen
toiminnanjohtaja
Elämä On Parasta Huumetta ry

1 Projektin kuvaus

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projekti toteutettiin vuosina 2007–2009. Hanke oli kokonaisuudessaan Raha-automaattiyhdistyksen rahoittama. RAY myönsi projektille projektiavustusta (C) vuosille 2007–2009 yhteensä 940 000 euroa.

Projektin tarkoituksena oli luoda työkaluja ja apuvälineitä rahapelaamisen hallintaan sekä jakaa tietoa järkevästä pelaamisesta. Kohderyhmäksi oli valittu lapset, nuoret ja nuoret aikuiset, eli 10–13-, 14–16- ja 17–25-vuotiaat sekä heidän vanhempansa. Pyrittiin valitsemaan väylät, joiden kautta päästäisiin kohderyhmän kanssa kosketukseen ja käymään keskustelua rahapelaamisesta sekä siihen liittyvistä terveydellisistä, taloudellisista ja sosiaalisista ongelmista. Elämä On Parasta Huumetta ry:n (EOPH) omat kanavat kouluihin, internetin sosiaalisin medioihin ja yhteiskunnallisille foorumeille toimivat pohjana ehkäisevän työn kohdentamiselle. Kampanjoinnilla vastuullisen pelaamisen edistämiseksi pyrittiin puhuttelemaan myös laajempia väestönosia ja vaikuttamaan maltillisen pelaamisen sekä pelaamisen riskejä ymmärtävän asenneilmapiirin kehittämiseen suomalaisessa yhteiskunnassa.

Projektin tarkoituksiksi voidaan nimetä myös tavoite luoda perusta nuorten ongelmapelaamisen käsittelylle Suomessa ja rakentaa malli ehkäisevälle työlle rahapelaamisen kentällä. Samalla on pyritty myös vaikuttamaan palvelujärjestelmän kykyyn tunnistaa rahapelaamisen aiheuttamat ongelmat, vaikuttamaan rahapeliyhteisöjen ja rahapelivoittovarojen edunsaajien avoimuuteen pohtia rahapeliongelmia sekä keinoja, joilla pelaamisen kielteisiä puolia voidaan vähentää.

Projektissa rahapelaaminen ymmärrettiin mahdollisimman laajasti. Perinteisempien RAY:n, Veikkauksen ja Fintoton pelien rinnalla projektissa pyrittiin ottamaan huomioon niin television visailuohjelmien kännykkärahapelit kuin netissä tapahtuvan rahapelaamisen eri muodot laajemminkin. Projektissa tutustuttiin myös tietokonepohjaiseen riippuvuuskäyttäytymiseen (nettiriippuvuus ja peliriippuvuus tietokone- ja/tai konsolipelaamiseen), koska aihe toistuvasti nousi esille koulujen, oppilaitosten ja vanhempien puheissa. Projektin lopussa myös tämä teema oli osana EOPH:n kouluissa ja verkossa tehtävää ehkäisevää työtä.

Projektiin palkattiin projektipäällikkö VTM Antti Murto marraskuussa 2006 ja viestintäpäällikkö TeM Anita Malkamäki maaliskuussa 2007.

1.2 Projektin sijoituspaikka

Elämä On Parasta Huumetta ry tekee terveyttä edistävää ehkäisevää päihdetyötä lapsen ja nuoren edun näkökulmasta. EOPH:n perustyön muodostavat Kouluissa tehtävän ehkäisevän päihdetyön yksikkö ja Internet ja mobiiliryön yksikkö. Yhdistyksellä on kokemusta ehkäisevän työn kohderyhmäviestinnästä, ja tämä kokemus haluttiin valjastaa kaikkineen projektin käyttöön. EOPH katsottiin hyväksi paikaksi hyödyntää sähköistä (internet ja mobiili) sekä perinteistä (koulutyö) tapaa viestiä ja kertoa kohderyhmälle rahapelaamisesta. EOPH toimii myös erilaisissa yleisötapahtumissa, kuten messuilla, konserteissa ja urheilutapahtumissa. Myös näille foorumeille rahapelaamisen käsittelyn katsottiin sopivan.

EOPH:ssa työskenteli 2009 syksyllä 20 työntekijää. Perustyön lisäksi järjestö on tehnyt projektirahoituksella hankkeen 1. ehkäisevästä työstä mobiilipelien avulla 2. konserttikiertueen 3. dopingin käytöstä kilpaurheilun ulkopuolella sekä 4. käynnistänyt vuonna 2009 viisivuotisen mobiiliapuhankkeen, jossa mobiilivinkin palvelu laajennetaan valtakunnalliseksi ja kehitetään matkapuhelimeen uusia apupalveluita.

	v. 2008	v. 2007	v. 2006	v. 2005	v. 2004
Ehkäisevä työ peruskoulussa	9 300	11 150	9 490	5 900	12 600
Ammattikoulussa	600				
Vanhemmat	930				
Opettajat	230				
Vantaa Yöllittä koulutyö	1 100	1 550			
Vanhemmat	170				
Vantaa Yöllittä kysely	2 534	3 590			
Virtuaalinen Huumetietobussi	14 964	14 250	19 750	16 666	14 362
IRC-Galleria sivuilla kävijät	130 626	59 335			
IRC-Galleria kyselyt	21 639	3 988			
Mobilihubu mobiilipeli	14 882	9 069	11 000	n/a	n/a
Mobilihubu mobiilipeli voittoklipit	4 008	3 084	5 000		
*Neuvontapuhelut vastatut					
(v. 06 lähtien vain EOPH osuus)*	1 050	1 331	1 003	5 571	5 346
Mobilivinkki tilausviestit	4 400	4 048			
Kiertue (Linnanmäki 2007 alkaen)	12 035	12 500	3 180	5 900	4 600
Hubufi	149 921	106 637	93 759	61 471	n/a
EOPH:n, 2007 lasketatapa muuttui	23 543	26 839	213 810	261 289	233 537
Yhteensä	379 897	257 371	356 992	362 144	270 445

Taulukko 1. EOPH toiminnan laajuus vuosina 2004–2008 perustyön osalta

2 Ehkäisevän työn tarve

2000-luvulla tasaisesti lisääntynyt rahapelaaminen, tutkimuksen kehittyminen ja raportoitujen rahapeliongelmiin laajempi huomiointi ovat vaikuttaneet rahapelaamisen aseman muutokseen kansalliseksi huolenaiheeksi.

Rahapelaaminen on lisääntynyt Suomessa huomattavasti viimeisen kymmenen vuoden aikana. Tähän on ennen kaikkea vaikuttanut pelimahdollisuuksien lisääntyminen: muun muassa kotitietokoneet vallannut nettipelaaminen on kasvattanut tasaisesti suosiotaan perinteisempien rahapelimuotojen rinnalla. Rahapelaaminen on vakiinnuttanut paikkansa osana viihdeteollisuutta ja mediassa seurattujen pelaajien kautta myös osana julkisuuskulttuuria. Pokeritähdistä on tullut osalle nuoria idoleita rokki- ja urheilutähtien rinnalle.

Suomalaisen yksinoikeusjärjestelmän ja rahapelipolitiikan perustavoite on rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisy. Parasta ehkäisevää työtä on yleisen hyvinvoinnin ja terveyden edistäminen. Rahapeliongelma on usein monitasoinen sosiaalinen ongelma. Hyvin rakennettu ehkäisy suunnittelu nojaakin laaja-alaiseen hyvinvoinnin ymmärtämiseen, ja se toteutuu parhaiten moniammatillisen osaamisen keinoin.

Suomessa on perinteisesti ollut korkea saatavuus rahapelien suhteen. Suomalainen pelikulttuuri on ollut Euroopan liberaaleimpia juuri korkean saatavuuden ja alhaisten ikärajojen vuoksi. Paljon puhuttua nettipelaamistakin suomalainen kansallinen peliyhtiö Veikkaus Oy alkoi tarjota ensimmäisten joukossa vuonna 1997.

- Alaikäiset suomalaiset häviävät rahapeleihin vuodessa 36–40 miljoonaa euroa
- Suomessa on arvioiden mukaan noin 42 000–65 000 vakavasti peliongelmaista henkilöä
- 12–17-vuotiaista noin 5 000 täyttää vakavan peliongelman kriteerit
- 33 000 nuorella on ajoittaista ongelmapelaamiseen liittyvää käyttäytymistä
- Rahapelaamisen valvonta ei toimi. Tutkimuksen (2006) mukaan alle 10 %:ssa nuorten pelitapahtumista pelaajan ikää kysytään
- Arvioiden mukaan noin 5 % kaikista pelaajista tuottaa pelituloista puolet, noin 700 miljoonaa euroa

Lähde: *Nuorten rahapelitutkimus 2006 ja Rahapelitutkimus TOY 2003 ja 2007*

Suomen rahapelijärjestelmä on suosinut varhaista rahapelaamisen aloittamista. Altistuminen ympäristölle, joka on pelien kyllästävä ja peliärsykeitä täynnä, johtaa yleensä väestön pelaamisen lisääntymiseen. Tehokasta ehkäisevää työtä olisi saatavuuteen ja hintaan (pelien kovuus) puuttuminen.

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen -projektia voidaan pitää pilottihankkeena rahapelaamisen ehkäisevän työn kentällä. Tämänkaltaista hanketta, jossa viestinnän ja ehkäisevän työn keinoin tarkastellaan rahapelaamiseen liittyviä ongelmia, ei Suomessa ole aikaisemmin toteutettu.

3 Projektin tavoitteet ja toiminta

Projektin toimintamuodot jakautuivat kahteen osa-alueeseen:

- Viestintään
- Työkaluihin

Projektissa vuositavoitteet voidaan jakaa näin:

1. vuosi – yhteiskunnallisen keskustelun virittäminen (viesti, toimintamalli, ulostulo)
2. vuosi – työkalut nuorille, integroituminen EOPH:n perustyöhön
3. vuosi – ehkäisevän työn mallin juurruttaminen

Projektin alussa oli tärkeää hahmottaa ilmapiiri, jossa toimimme, ja se miten rahapelaamisen kokonaiskäsitys yhteiskunnassa muotoutuu. Nuorten osalta tarkastelimme asiaa erityisesti näkökulmasta: mikä määrittää nuorten asemaa rahapelikentällä? Päädyimme tarkastelemaan neljää osa-aluetta:

- Viihdeteollisuus
- Asenneilmapiiri
- Ikäraajat
- Valvonta

3.1 Jaottelun taustaa

Rahapelaaminen on osa **viihdeteollisuutta** ja millä mittarilla tahansa valtava teollisuuden haara. Riskit piilevät peliteollisuuden vauhtisokeudessa: nuoret pyritään valjastamaan pelaamisen pariin keinoja kaihtamatta (innoittajina: julkkispelaajat, ympärivuorokautiset pelimahdollisuudet, pokerisalkut lastenosastolla, markkinointi nuorille suunnatuissa medioissa).

Suomessa **asenneilmapiiri** rahapelaamiseen on melko salliva. Tämä on näkynyt rahapelaamisen ikärajoissa, valvonnassa, markkinoinnissa ja ongelman käsittelyn vähäisyydessä.

Tutkimukset osoittavat, että nuorena aloitettu rahapelaaminen on riskitekijä mahdollisesti myöhemmin kehittyvien riippuvuusongelmien kanssa. Suomessa **ikärajat** ovat olleet Euroopan alhaisimmat. Kansainvälisesti 18 vuotta on ollut yleinen ikäraja rahapelaamiselle. Suomalaiset peliyhteisöt (Veikkaus, RAY ja Fintoto) ovatkin asettaneet omia ikärajojaan ajankohtaisen lainsäädännön puuttuessa. Viimeisin esimerkki on Veikkauksen päätös nostaa kaikkien peliensä ikäraajat 18 vuoteen 1.6.2009.

Projektin viestinnässä pyrimme saamaan myös **valvonnan** ongelmat esille ja keskusteluun. Koulut ovat olleet erityisen kiinnostuneita valvonnan toimimisesta ja esimerkiksi nuorten mahdollisesta välituntipelaamisesta. Selvitystulokset eivät mairittele: alle 10 %:ssa pelitilanteista alaikäisten pelaamiseen puututaan (Toy 2006).

Oman lisähaasteensa rahapelaamisen ehkäisyydelle tuovat uudet jakelukanavat, jotka muokkaavat jatkuvasti kenttää: internet, kännykkä ja televisio ovat verrattain tuoreita kanavia rahapelaamiselle. Nuoret ovat yleensä ensimmäisiä uusien sovellusten käyttäjiä.

3.2 Projektin välittömät viestit

Projektin viestintä kohdistui kolmeen ryhmään:

1. nuoriin

- Kumpi on Kampi – pelaatko sinä vai pelataanko sinua?
- Rahapelaamisen viihteellisen imagon käsittely ja rahapelaamisen todelliset voiton mahdollisuudet
- Pelaamisen mielikuvien kohdistaminen maltillisen pelaamisen ja pelaamisen ongelmapotentiaalia luonnetta ymmärtävään suuntaan

2. päätöksentekijöihin

- mm. ”tarvitsemmeko lastemme rahoja?”
- Ikärajat, valvonta, sijoittelu, lainsäädäntö
- Koulut haluttiin mukaan tiedonvälittäjiksi ja ehkäisevän työn paikoiksi
- Voittovarojen edunsaajia mukaan rahapeliongelmien ehkäisytyöhön

3. vanhempiin

- Vanhempainkampanja ”Kaikki pelissä? Kenen pelaamisesta olet huolissasi?”
- Tietoa rahapelaamisesta perheisiin

4 Työkalut

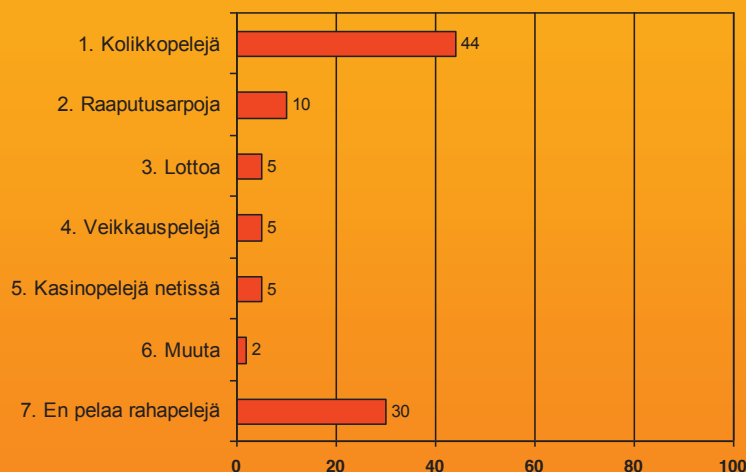
Työkaluiksi määriteltiin kaikki ehkäisevän työn muodot, joita projekti saattoi tarjota. Ohessa lyhyesti esittely:

Koulutyö

Elämä On Parasta Huumetta tekee ehkäisevää työtä kouluissa. Projektin aikana EOPH:n koulutyön välineistöön luotiin myös nuorten rahapelaamista käsittelevä koulutyön malli. Koulutyötä tehtiin aluksi luentopohjalta: projektipäällikkö Antti Murto piti esityksiä nuorten pelaamisesta ja keskusteli siihen liittyvistä ongelmista ja iloista. Vähitellen koulutyön mallin mukaan rakennettiin kaksi noin 7 minuutin videota, *Se vaan pelaa* ja *En mä mitään pelaa*, sekä EOPH:n oma interaktiivinen hubu®-menetelmä (äänestyskapulat). Rahapelaamisen tietoutta jaettiin myös sisäisellä koulutuksella osaksi EOPH:n perustyötä. EOPH:n peruskoulutyön osalta hubu®-menetelmään tehtiin rahapelikysymykset, joita ehkäisevä päihdetyö kouluissa -tiimi saattoi omassa työssään käyttää. Interaktiivisen koulutukseen osallistui, järjestön oman henkilöstön vetämänä, 19 koulua ja tilaisuuksiin osallistui noin 1 350 nuorta. Projektipäällikön johdolla koulutus pidettiin 20 koulussa tai oppilaitoksessa. Tavallisesti päivän aikana koulussa pidettiin monta yksittäistä koulutusta eri luokille tai luokka-asteille. Opiskelijoita tai koululaisia tällä tavoitettiin noin 1700.



Jos pelaat, mitä rahapelejä pelaat mieluiten? (%) N=426



Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen 2007-2009
Elämä On Parasta Huumetta ry
www.pakkopeli.fi

Kuva 1. Esimerkki hubu®-menetelmän kysymyksestä (syksy 2009, yläkoululaiset).



Kuva 2. Esimerkki hubu®-menetelmän kysymyksestä (syksy 2009, yläkoululaiset).

Muu koulutus

Osana koulutyötä tarjottiin opetushenkilöille kouluissa, oppilaitoksissa ja erilaisissa nuorten parissa toimivissa organisaatioissa perehdytyslentoa nuorten rahapelaamisen ja rahapeliongelmien -teemalla. Projektipäällikkö Antti Murto piti projektin aikana 22 luentoa.

Koulutyö kulttuurin keinoin

Yhteistyö Ahaa Teatterin kanssa käynnistyi viestintäpäällikkö Anita Malkamäen kontaktien avulla helmikuussa 2008. Anita toimi näytelmässä sittemmin asiantuntijana. Ohjaajana toimi Ville Kurki. Hellppoo rahaa -näytelmä nuorten rahapelaamisesta sai kanta-esityksensä 15.2.2009.

Ahaa Teatterissa Tampereella. Ahaa Teatteri on pääasiallisesti kouluissa kiertävä teatteri. Tavoite saada 20 000 nuorta silmäparia esityksen ääreen toteutunee huhtikuussa 2010, kun esitys on kiertänyt lähes 100 koulua.

Telemaattinen työ (nykyinen internet ja mobiililyön yksikkö)

EOPH:n toinen perustuksen malli on telemaattinen työ (ehkäisevä päihdetyö verkossa). Rahapelaamis-teema on otettu osaksi työskentelymallia IRC-galleriassa ja Habbossa. Nuorten rahapelaamista on käsitelty useasta eri näkökulmasta. Työskentelytapana IRC-galleriassa on teema-viikkomalli ja Habbossa chatataan (keskustellaan) EOPH:n virtuaalibussissa. EOPH tavoittaa välittömästi netissä tai kännykällä vuosittain noin 35 000 nuorta. Rahapelaaminen virtuaalikeskustelun teemana sekä nuorille tekemissämme kysymyssarjoissa oli yksi toistuvimpia aihealueita vuosien 2007–2009 aikana.



Kuva 3. Hellppoo rahaa.

Mobiili (peliloki)

Rahapeliongelmien ehkäisyn kannalta tärkeä osa-alue on oman pelaamisen seuraaminen. Projekti ideoi seurantatyökalun, joka kulkee aina mukana. Pelilokiin tulee kirjatuksi pelaamiseen käytetty aika ja rahamäärä. Näin pelaaja pysyy pelipäiväkirjamaisesti mukana omassa pelikultuksessaan päivä-, viikko-, kuukausi- ja vuositasolla. Pelilokin tilaus on maksutonta. Lokin voi tilata lähettämällä sanan PELILOKI numeroon 16303. Pelilokia on tilattu tähän mennessä noin 3600 kappaletta. Ilman erillistä kampanjaa tulee noin 15–100 tilausta kuukautta kohden.

Pokeriloki

Pokeriloki on marraskuussa 2009 julkaistu nettisivusto, jossa matalan kynnyksen rekisteröitymisellä pääsee palvelun käyttäjäksi. Tuote on tarkoitettu netissä pokeria pelaaville ja noudattaa samaa ”loki-periaatetta” kuin peliloki: pelaamiseen käytetty aika- ja rahamäärä tulee kirjatuksi. Tavoite on tarjota seurantatyökalu pelaajille sekä kerätä tietoa tavallisesta nettipokerinpelaajasta Suomessa. Tällä hetkellä keskustelu pokerista (mm. mediassa) on liiaksi ääripäiden värittämä: toisella puolella esitellään valtavat miljoonavoitot ja glamour-pelikulttuuri, ja toisella puolella on tarinoita peliveloista ja epätoivosta, johon pelaaminen voi ihmisen ajaa. Näiden välistä puuttuu neutraali keskustelu tavallisista kohtuupelaajista. Pokeriloki pyrkii keräämään tietoa keskustelun välineeksi juuri tavallisilta pelaajilta. Pokeriloki on julkaistu vasta joulukuun 2009 alussa ja siksi käyttäjistä ei vielä ole tietoa, mutta tuotteen jakelu jää EOPH:lle osaksi rahapelityökalupakkia.

www.pakkopeli.fi

Projektia varten luotiin nuorten rahapelaamisesta ja rahapeliongelmista kertova sivusto. Projektin aikana luodut erilliset kampanjasivustot on rakennettu samalle alustalle. Sivustolle on myös tehty pelitriivian kaltaisia toiminnallisia elementtejä, joiden avulla omaa rahapeliymmärrystä voi testata. Sivuston kävijämäärät nousevat tuhansiin aina kampanjoiden aikana, mutta muina aikoina kävijämäärät jäävät vähäisiksi. Kokonaisuudessaan vuoden 2008 helmikuusta asti aktiivisena toiminut sivusto keräsi marraskuun 2009 loppuun mennessä 27 918 eri kävijää.

Seminaarit

Ensimmäinen projektin seminaari järjestettiin 17.10.2007 Helsingissä hotelli Presidentissä. Osallistujia saapui paikalle noin 50. Seminaaria varten oli kerätty Taloustutkimus Oy:n avulla 1000 suomalaisen mielipiteet muun muassa rahapelaamisen ikärajoista. Myös kansanedustajat ja sosiaalialan järjestöjen johtajat aktivoitiin ottamaan kantaa rahapelien ikärajiin ja monopolijärjestelmän kestävyteen. Seminaarissa puhujina olivat eduskunnan toinen varapuhemies Johannes Koskinen, Stakesin erikoistutkija Tuukka Tammi, Veikkauksen viestintäjohtaja Ilkka Juva, RAY:n viestintäjohtaja Matti Hokkanen, Fintoton toimitusjohtaja Ilmari Halinen, Allianssin pääsihteeri Jukka Tahvanainen ja projektipäällikkö Antti Murto. Paneelikeskusteluun osallistuivat: puheenjohtajana toiminut projektipäällikkö Antti Murto, hallitusneuvos Jouni Laiho (SM), neuvotteleva virkamies Kari Haavisto (STM), ylitarkastaja Immo Parviainen (OPM), viestintäjohtaja Matti Hokkanen, viestintäjohtaja Ilkka Juva sekä toimitusjohtaja Ilmari Halinen.

Projektin toinen oma seminaari 11.9.2008 tuotettiin yhdessä Event Forum Oy:n kanssa, joka toteutti käytännön järjestelyt. Seminaari järjestettiin SES-Auditoriossa Helsingissä Katajanokalla, Helsingissä. Seminaarin osallistui noin 80 henkilöä. Seminaarin teemana oli *Pelikenttä murroksessa – asenneilmapiiri vastuullisempaan suuntaan*. Seminaaria varten oli kerätty Taloustutkimus Oy:n avulla 1000 suomalaisen mielipiteitä rahapelaamiseen liittyvistä kysymyksistä. Seminaarissa myös kerättiin osallistujien mielipiteitä EOPH:n interaktiivisen hubu®-menetelmän avulla. Tilaisuuden avasi peruspalveluministeri Paula Risikko. Muut puhujat olivat: Helsingin yliopiston tutkija Janne Nikkinen, Peluurin kehittämisspäällikkö Tapio Jaakkola, YTY ry:n pääsihteeri Eeva Kuuskoski, Stakesin kehittämisspäällikkö Saini Mustalampi ja projektipäällikkö Antti Murto.

Projektin viimeinen seminaari järjestettiin 12.11.2009 Helsingissä, Mediakeskus LUMEssa. Tilaisuudessa pyrittiin katsomaan rahapelaamisen ja rahapeliongelmien ehkäisevän työn tulevaisuuteen. Lisämausteena seminaarissa esitettiin Ahaa Teatterin näytelmä Hellppoo rahaa nuorten rahapelaamisesta. Seminaariin ilmoitautui noin 80 ihmistä, osallistujamääräksi muodostui kuitenkin noin 60. Puhujiksi tilaisuuteen saapui urheilu- ja kulttuuriministeri Stefan Wallinia paikkaava ylijohtaja Riitta Kaivosoja (OPM), Päivittäistavarakauppa ry:n johtaja Ilkka Nieminen, RAY:n rahapelitoiminnanjohtaja Janne Peräkylä, sosiaali- ja terveystieteiden neuvotteleva virkamiestä Kari Haavistoa paikkaava THL:n kehittämisspäällikkö Saini Mustalampi ja projektipäällikkö Antti Murto. Myös tässä seminaarissa osallistujien mielipiteitä kerättiin EOPH:n interaktiivisen hubu®-menetelmän avulla.

Osallistuminen seminaareihin

Projektipäällikkö ja viestintäpäällikkö kiersivät useat järjestökentälle ja sosiaalialalle tarkoitetut seminaarit. Omalla ”ständillä” oltiin esillä lukuisilla sosiaalialan-, opetus- ja nuorten -messuilla. Projektin messustrategia oli esitteiden jako, kontaktien luominen sekä nuorille mahdollisuuksien mukaan tarjottu ”pelitestaus” pakkopeli-sivulle tehdyllä pelitestillä.

Seminaarien anti oli ”vaihteleva määrä kontakteja” ja tiedon jako nuorille. Yleisellä tasolla – ehkäisevästä työstä – on oppia myös Suomessa hyvin saatavilla – rahapelaamiseen keskittyneitä niukemmin. Myös ulkomailta tätä osaamista pyrittiin hakemaan.

Osallistumien ulkomaisiin seminaareihin

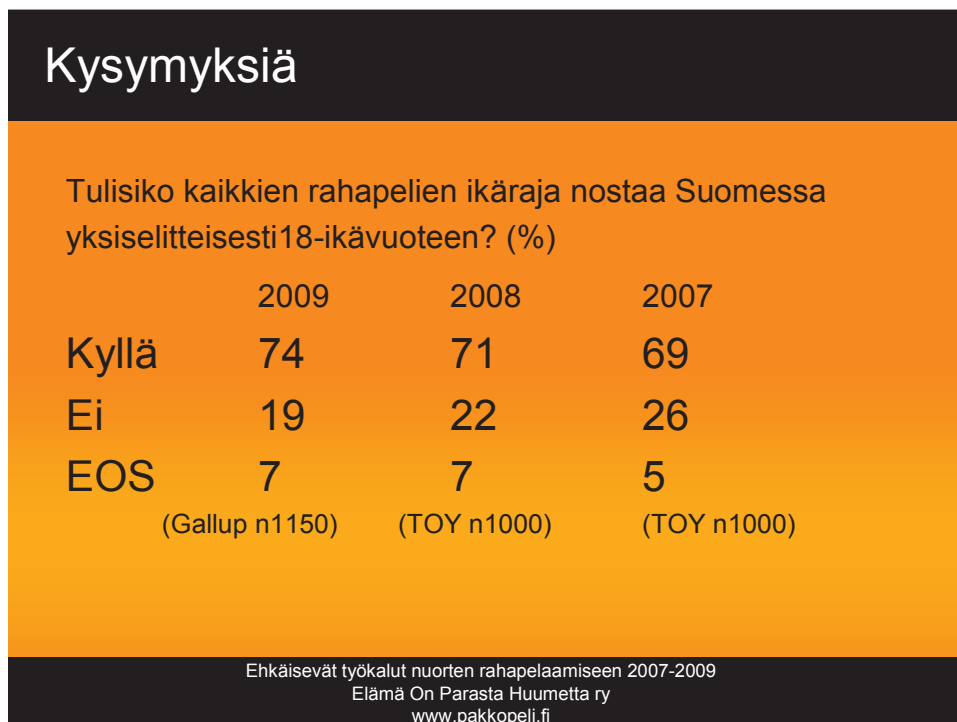
- 2007 12.–17.5. Kansainvälinen ehkäisevän työn seminaari IHRA, Varsova
 20.–22.5. Pohjoismaiden peliseminaari SNSUS, Kööpenhamina (puhujana)
 4.–6.10. Päihdetiedotusseminaari, Amsterdam (panelistina)
 11.–15.11. NCRG Conference on Gambling and Addiction ja
 Global Gaming EXPO (G2E), Las Vegas
- 2008 30.6–4.7. Slovenia / Nova Gorica European Association for the Study of Gambling
 (EASG)

Anti oli pääasiallisesti hyvää. Vaikka moni maa on varmasti Suomea edellä rahapeliongelmia käsittelevässä työssä (mm. hoidossa ja tutkimuksessa), ovat ehkäisevän työn (erityisesti käytännön toimenpiteinä – pois lukien valtion ohjaama pelipolitiikka) haasteet monille valtioille ja toimijoille vielä kääntämätön kortti.

Tiedon keruu ja vaikuttaminen

Projektin aikana toteutettiin useita erilaisia kyselyitä. Tavoitteena oli kerätä tietoa nuorten rahapelikäyttäytymisestä, rahapelitiedoista ja asenteista rahapelaamista kohtaan. Taloustutkimus Oy:tä käytettiin kaksi kertaa (n. 1000). Muut 7 kyselyä toteutettiin kampanjoiden yhteydessä joko IRC-Galleriassa, www.pakkopeli.fi-sivulla tai mainospaikalla (mm. Voicen sivuilla). Vastajamäärät vaihtelivat 823 ja 3 894 vastaajan välillä.

Kyselyjen tekeminen oli meille keino oppia uutta nuorten rahapelaamisesta, mutta myös väline saada aineistoa tiedotteiden pohjaksi. Tätä pidimme hyvänä ja halpana tapana nostaa nuorten rahapeliteemaa esiin. Suoraan viranomaisille kirjoitimme kattavan lausunnon sisäasianmi-



Kuva 4. Esimerkki tiedonkeruusta (kansalaisten mielipiteen muutos ikärajakysymyksessä).

Kysymyksiä

Tulisiko suomalaisen peliyhtiön tarjota nettipokeria? (%)

	2009	2008	2007
Kyllä	36	28	29
Ei	38	54	55
EOS	26	18	16
	(Gallup n1150)	(TOY n1000)	(TOY n1000)

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen 2007-2009
Elämä On Parasta Huumetta ry
www.pakkopeli.fi

Kuva 5. Esimerkki tiedonkeruusta (kansalaisten mielipiteen muutos nettipokerikysymyksessä).

nisteriön ensimmäisen vaiheen muutosehdotusluonnokseen arpajaislain ja rikoslain muuttamisesta. Lausunto huomioitiin hyvin, ja monet tavoittelemistamme muutosehdotuksista olisivat ilmeisesti tiedon mukaan menossa läpi.

Työkalupakki

EOPH:lle jää projektista tärkeää tietoa ja osaamista nuorten rahapelaamisesta ja rahapeliongelman käsittelystä. Perustöiden (kouluissa tehtävän ehkäisevän päihdetyön yksikön ja internet ja mobiilivälitteisen yksikön) toimintasuunnitelmiin vuodelle 2010 on sisällytetty useita toimenpiteitä rahapelikysymyksen käsittelyn jatkuvuuden turvaamiseksi EOPH:ssa. Projektissa on luotu ehkäisevän työn työkalupakki. Työkalupakkiin jäävät rahapelityön työkalut ja toimintamalli. Koulutettujen työntekijöiden avulla ehkäisevä työ nuorten rahapeliongelmiin suhteiden voi jatkua vaikka jyvitettyä rahaa rahapelaajille (projektiavustusta) ei enää myönnettäisi.

Lisäys 18.12.2009. Elämä On Parasta Huumetta ry:lle on RAY:n avustusehdotuksessa ehdotettu vuodelle 2010 230 000 euron avustusta nuorten ongelmapelaamisen ehkäisyn tukemiseksi.

5 Viestintä

Projektissa aloitti maaliskuussa 2007 viestintäpäällikkö Anita Malkamäki.

Huhtikuussa koko projektille valmistui ensimmäisen viestintäsuunnitelma, joka on ollut ki-vijalkana kaikelle projektin viestinnälle ja jota on päivitetty vuosittain sekä tarpeen vaatiessa.

Keväällä 2007 projekti päätti, että nimen tulisi olla sopiva kansainvälisille markkinoille. Tätä valittua strategiaa noudattaen tilasimme Pixoi Oy:ltä (joka oli ollut tuotantoyhtiönä toukokuussa 2007 tuotetuille projektin DVD-fiktioille), ilmeen luonnin ja nettisivuston. Ohjeistuksen ja keskusteluidemme jälkeen projektin nimeksi valikoitu Gaming Trap – Peliansa – eli lyhemmin Gtrap. Pixoi toteutti myös ensimmäiset nettisivut www.gtrap.fi elokuussa 2007 ja tuotti ensimmäiseen seminaariimme printti- ja ständimateriaalia.

Varsin nopeasti tämän jälkeen vakuutuimme suomenkielisen nimen ja nettisivuston tarpeellisuudesta ja viideltä mainostoimistolta pyytämämme tarjouksen jälkeen päädyimme Mainostoimisto Hinkuun. Mitä voitimme tai saimme nk. gtrap mutkan kautta? Kokemuksen ja tiedon siitä, että hätiköidä ei kannata missään vaiheessa, vaikka projektityö-malli vaatiikin usein nopeita toimenpiteitä asioiden eteenpäin viemiseksi – kolme vuotta on suhteellisen lyhyt aika. Saimme kuitenkin ensimmäiseen seminaariimme luotua gtrap-ilmeen sekä julkaistua elokuussa 2007 www.gtrap.fi sivuston, jolle tuotettu materiaali oli valmis siirrettäväksi www.pakkopeli.fi sivustolle tammikuussa 2008. Tästä eteenpäin pakkopeli-sivuston ilme ja kampipäinen poika toimivat projektin pääasiallisena ilmeenä. Teeman Kumpi on kumpi – pelaatko sinä vai pelataanko sinua -kehukseen rakennettiin esitteet, julisteet ja suurin osa muusta markkinointimateriaalista.

5.1 Tiedotteet

Tuotimme projektin aikana yhteensä kuusi laajalevikkeistä mediatiedotetta. Säännöllisesti joka syksy kahden ensimmäisen seminaarin yhteydessä julkaisimme Taloustutkimukselta tilatun rahapelikyselyn tulokset. Näiden lisäksi lähetimme medialle Vantaa välittää -nuorten rahapelikysely tiedotteen, tiedotteen Kumpi on kumpi -kampanjan avauksesta ja pakkopeli.fi sivuston julkaisusta, tiedotteen Pelilokin julkaisusta sekä tiedotteen Ahaa Teatterin kanssa yhteistyössä toteutetusta Hellppoo rahaa -näytelmästä

Lisäksi Antti Murto osallistui yhteiskunnalliseen keskusteluun kannanotoilla ja yleisöosastokirjoituksilla. Tarjosimme myös viimeisen vuoden aikana räätälöityjä artikkeleita alan järjestölehdille ja julkaisuille. Näiden lisäksi media oli yhteydessä meihin ja oli pääasiassa kiinnostunut Antti Murron asiantuntijuudesta nuorten rahapelaamisesta ja/tai rahapelikentästä sekä Suomen monopolisysteemistä. Kaikessa tiedottamisessa itse projekti häivyttiin taka-alalle, jotta pääosan saisi itse aihe eli nuorten rahapelaaminen ja rahapeliongelmiensa ehkäisy.

Tiedottamisella ja media-ajan tavoittelulla oli kaksi selkeää tavoitetta: lisätä nuorten ja vanhempien

tietoisuutta nuorten rahapelaamisesta Suomessa yleensä sekä tarjota nuorille tietoa järkevästä rahapelaamisesta. Näillä toimilla pyrittiin myös vaikuttamaan vallitsevaan asenneilmapiiriin muun muassa rahapelien ikärajojen suhteen, tavoitteena oli ikärajojen nosto 18 vuoteen.

Median rahapeli-käsittely on varsin kaksijakoista: voittajista tai häviäjistä. Hyvän esimerkinä median innostuksesta aiheeseen oli tiedotteemme laaja läpimeno vuoden 2007 Vantaa välittää -kyselystä. Se nousi seuraavana päivänä Metro-lehden lööppiin ”Pelihimo ajaa yhä nuorempia pahoihin ongelmiin”.



Kuva 6. Häviäjät esillä mediassa.



Kuva 7. Voittajat esillä mediassa.

Median toinen linja oli tarinat voittajista. Tätä rummutusta pitävät erityisesti yllä pelitalojen (kotimaiset ja ulkomaiset) markkinointiosastot, viestintään: kuka vain voi olla voittaja.

5.2 Kampanjat ja vaikuttavuus

Kampanjasuunnittelussa ja media-valinnoissa emme käyttäneet mediatoimistoa. Viestintäpäällikkö kartoitti mediatarjonnan ja kävi keskustelut suoraan mediamyyjien kanssa. Kampanjasuunnittelu oli keskeistä viestintäpäällikön työssä. Päätökset mediavalinnoista tehtiin viestintäpäällikön ehdotusten perusteella projektipäällikön kanssa, sekä suuremmista kokonaisuuksista yhdessä toiminnanjohtaja Kari Vuorisen kanssa.

Kampanjat toteutettiin seuraavien ostettujen medioiden kanssa (tutustu mediavalintoja avaavaan tavoitetaulukkoon, liite 1)

Televisio: MTV3 (SUB, MAX), VOICE

Radio: NRJ, VOICE

Internet: MTV3 (www.topkani.fi, www.mtv3katsomo.fi)

www.nrj.fi, www.voice.fi Ulkomainonta, digitaalinen ulkomainonta ja elokuvamainonta: Clear Channel Mediaseuranta: Cision Oy
muut: PhotoPlay (valtakunnallinen viihdepeliverkosto), NeonMedia (18 kaupungin bussiverkosto)
Mediakampanja-arviointi: TNS Gallup Mainonnan Atlas

Kohderyhmämme nuoria 15–25-vuotiaita on Suomessa 658 617 ja laajempaan kohderyhmähaarukkaan 10–24-vuotiaat mahtuu 967 959 nuorta (Tilastokeskus 2008).

Vaikuttavuutta arvioitaessa keskeistä viestinnän näkökulmasta on pohtia tuotettujen materiaalien määrää, kestoja, toistoja sekä valittuja levityskanavia että media-ajan ostoissa tehtyjä mediavalintoja suhteessa kohderyhmiin.

Viestin tehoon tai tehottomuuteen vaikuttaa olennaisesti ympäristö eri tekijöineen joko vahvistaen ja/tai heikentäen viestin perillemenoja. Missä ja milloin viesti on tehokkain? Onko mielentila ja vastaanottokyky kohderyhmällämme alttiimpi kotisohvalla kuin metroasemalla?



Kuva 8. Kumpi on kampi -poika televisiossa ja elokuvateattereissa.



Kuva 9. Vanheppain kampanja televisiossa ja elokuvateattereissa.



Kuva 10. Ulkomainontaa kauppakeskuksissa ja julkisilla mainospaikoilla.



Kuva 11. Mainontaa huoltamoilla.

Onko koulupäivän mukavasti katkaiseva yli tunnin pituinen teatteriesitys nuorten rahapelaamisesta mieleenpainuvampi ja pysyvämmän muistijäljen synnyttävä kuin 15 sekunnin radiomainos?

Entä kotona, onko oman suosikkiohjelman mainoskatkolla tuleva 15–20 sekunnin mainospotti tehokkaampi kuin banneri nettisivuilla surffatessa? Tai odotetun elokuvan ensi-illassa saatojen muiden kanssa pimeydessä ja hiljaisuudessa jaettu pakollinen mainospotti tunteisiin vetoavampi kuin pakollinen mainos katsottuna yksin netti-TV:ssä? Näihin kaikkiin edellä mainittuihin olosuhteisiin ja tunnetiloihin nuorten tajunnassa yritimme tunkeutua.

Jos suomalainen nuori on ollut ”onnekas”, niin maksimaalinen aika, jonka projekti on yksittäiselle nuorelle, eri materiaalien muodossa tuottanut aiheesta *nuorten rahapelaaminen*, on noin 2 tuntia 25 minuuttia, ja tämä aika on koostunut seuraavasta aineistoista:

TV-spotti 2 kpl	15 sek. ja 20 sek
Radiomainos 2 kpl	molemmat 15 sek.
Esite lukeminen	noin 5 min.
www.pakkopeli.fi -sivusto	ka aika 2,50 min.
DVD-lyhytelokuvat	10 min.
Hellppoo rahaa - näytelmä	1,15h
Ulkomainonta,	ka 5min.
Hubu® -veto, koulutyö	45 min.
Peliloki ka	5min.
muumedia-aika:tv/radiohaastattelu,	
lehtiartikkelit yhteensä	ka noin 20 min

Se, miten tämä käytetty aika nuorten rahapelaamisen ääressä mahdollisesti vaikuttaa välittömästi tai vuosien kuluessa hänen ajatteluunsa, mielikuviinsa, mielipiteisiinsä tai valintoihin, olisi oman tutkimuksen aihe.



Kuva 12. Kampi-poika metroasemalla

6 Yhteistyö

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen on pyrkinyt olemaan aktiivinen toimija rahapelaamisen kysymysten kentällä. Aloittaessamme 2007 oli kenttä vielä hyvin pieni – muutos vuoteen 2009 on merkittävä. Projekti kutsui koolle 2007 joulukuussa silloiset haittapuolen pelitoimijat ajatuksenaan kehittää toimiva tiedotus- ja yhteistyöverkko. Silloisesta noin 8 ihmisen joukosta foorumi on kasvanut ja laajentunut myös kolmannen sektorin ulkopuolelle noin 20 hengen ryhmäksi. Jälkeenpäin ajateltuna muiden haittatyössä toimivien organisaatioiden kanssa olisi voinut tehdä syvempääkin yhteistyötä. Nyt se oli pääasiallisesti YYA-sopimuksen hengessä tehtävää toisten toimijoiden tuotteiden jakoa ja toiminnan tutuksi tekemistä omissa verkostoissaan, yhteiseloja ja yhteistiloja messupisteillä sekä toisten bannereiden esiin nostamista kampanjoissa ja nettisivuilla. Puhtaasti yhteishanke-idealla toteutettiin Peluurin kanssa kaksi nuorten pelaamisesta kertovaa videota.

Rahapelaamisen kysymykset on pyritty viemään myös osaksi EOPH:n verkostoja. Teema osoittautui haastavaksi, mutta tärkeäksi, ja mm. yhteisen rintaman löytäminen lastensuojelujärjestöistä ikärajan nostamisen 18-vuoteen puolesta oli vielä vuonna 2007 vaikeaa. Nykyään sen ajatuksen kannalla uskalletaan seistä, vaikka se tarkoittanee voittovarojen vähentymistä.

Käsittelimme teemoja, jotka ovat RAY:tä lähellä. Kampanjailmeen teemaksi ja usein viestimme keihäänkärjiksi nousivat RAY:n peleihin liittyvät ongelmat. Näitä valintoja tukevat sekä peliautomaattien visuaalisuus rahapelaamisen kuvaajana että tilastot nuorten pelaamisen ja RAY:n tuotteiden välisestä tiukasta yhteydestä: nuoret kertovat pelaavansa edelleen eniten kolikkopelejä ja myös kolikkopelien aiheuttamat ongelmat ovat avun hakijoiden piirissä yleisimpiä. Valintamme eivät kuitenkaan estäneet erinomaista yhteistyötä ja luottamuksellista suhdetta puolin ja toisin. Lähes koko projektin aikana RAY:n yhteiskuntavastuupäällikkönä toiminut Jarmo Kumpulainen oli tiedonannossa, avoimuudessa, yhteistyössä ja luottamuksellisuudessa täyden kympin arvoinen. Meidän osaltaan ”kolikkopelikriittinen” viestimme ei estänyt RAY:tä pyytämästä meitä tilaisuuksiinsa tai ohjaamaan sidosryhmiensä tapahtumiin puhumaan ongelmalaamisesta.

Vahva voimannäyte rahapelikentän yhteistyöstä oli keväällä 2008 käynnistynyt palvelujärjestelmän rahapeliongelmiin käsittelyä varten suunniteltu koulutuskokonaisuushanke. EOPH:ta ja projektipäällikkö Antti Murtoa pyydettiin THL:n (silloin Stakes) tilaaman hankkeen Rahapeliongelmiin ehkäisy ja hoito sisällöntuotantotiimiin. Murto vastasi ehkäisevän työn osuudesta 6 opintopisteen täydennyskoulutuspaketissa. Koulutus alkaa pyöriä täysimääräisesti 2010 keväällä.

Vankin yhteistyö muodostui kuitenkin mainostoimisto Hinkuun, jonka kanssa tuotteita ja ilmettä hiottiin menestyksekkäästi vuoden 2007 lopusta alkaen. Toinen konkreettinen ja meille tärkeä tuote syntyi yhdessä Ahaa Teatterin kanssa. Hellppoo rahaa -näytelmä oli mielestämme ehkäisevää koulutyötä parhaimmillaan.

7 Johtopäätöksiä

Rahapeliongelmiin käsittely on lisääntynyt Suomessa merkittävästi kolmen projektivuoden aikana. Syitä on useita. Erityisesti EU:sta kumpuava haaste valtioiden yksinoikeusjärjestelmien oikeutuksen puntarointiin on saanut poliittiseen päätöksentekoon vauhtia. Paine muutoksiin on siis osaltaan pakon sanelema, mutta myös aito huoli rahapeliongelmaisten tilanteesta ajaa palvelujärjestelmää kohti tarvittavia hoito- ja ennaltaehkäiseviä palveluja. Myös jatkuvat rahapeli-tuottojen kasvutavoitteet ovat joutuneet uudelleenarvioinnin kohteeksi.

Me haluamme uskoa, että EOPH:n työ muun muassa ikärajojen nostamisen ja vastuullisen pelaamisen puolesta on ollut osana viemässä Suomea kohti vastuullista rahapelipolitiikkaa. Rahapelikenttä on joutunut avoimemman tarkastelun kohteeksi yhteiskunnassa laajemminkin, ja moni järjestö on joutunut tai joutuu miettimään suhdettaan rahapelaamisen voittovaroihin.

Uusi Arpajaislaki vahvistaa suomalaista rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmää ja korostaa rahapelaamisista aiheutuvien sosiaalisten haittojen ehkäisyä. Ehkäisevä työ on kuitenkin jäämässä kauniiksi puheeksi, jos toimijoita ei ole. Elämä On Parasta Huumetta on luonut kolmen vuoden pilottihankkeella rahapelaamisen ehkäisevän työn mallin kouluun ja internetiin. Matkalla on opittu paljon, ja ehkäisevän työ voimavarojen kohdennukset oikeisiin kohteisiin osattaisiin varmasti vasta nyt koordinoida paremmin. Esimerkiksi ehkäisevän työn tarve on ilmeinen myös (kohdennetulla) riskiehkäisyllä mm. ammattikouluissa, nuorisotiloissa, nuorten työpajoissa ja perhetukikeskuksissa.

1. Rahapelaamisen ongelmankäsittelypuolelle on noussut monta toimijaa sitten projektin alun 2007. Vahvojen instanssien, kuten THL, Socca ja Helsingin yliopisto, mukaantulo takaa aihepiirin tutkimuksen tulevaisuuden, mutta ehkäisevän työn tekijöiksi ei juuri kukaan ole ilmoittautunut. Kuntien varaan ehkäisevää työtä tuskin voimme laskea. Ehkäisevän työn tekijä tarvitaan kolmannella sektorilla.
2. Ehkäisevä työ on yleensä pitkälti viestintää, ja sen vaikutuksen mittaaminen on vaikeaa. Tässä projektissa oli hyvät resurssit viestinnän toteuttamiseen ja kampanjoinnilla myös suurimmat nuorten massat tavoitettiin. Toisaalta tuhansien viestien vilinässä ja kilpailussa media-ajasta markkinaehtoisten organisaatioiden valtavia viestintäbudjetteja vastaan voi suurikin rahallinen viestintäpanostus jättää tunteen, että jää yhteiskunnallisena viestinviejänä auttamatta marginaaliin.
3. Kouluissa tehtävä työ on työmuodoista konkreettisin. EOPH:n kokemukset nuorten parissa toimimisesta ovat vahvistaneet näkemyksen, että rahapelaaminen ja siihen liittyvät ongelmat ovat nuorille huolen aihe siinä missä päihheet ja tupakkakin. Toistuvasti koululuokat nostavat itse esille rahapelaamiseen liittyvät ongelmat ja kyselevät niistä. Rahapeli-asioiden-tuntijana projektin työ on otettu hyvin vastaan, ja EOPH on saavuttanut tärkeän aseman osajana rahapelikentällä.
4. Koulutyön osalta pohdimme paljon sitä, onko aihepiiri tarpeeksi suuri kouluissa käsiteltäväksi. Aluksi kouluun pääseminen oli vaikeaa. Opettajat pitivät teemaa tärkeänä, mutta koulumaailman realiteetit paljastuivat usein siinä, että yksittäisen opettajan kiinnostuksen heräämisestä on valtava matka siihen, että todella pääsee luokan eteen puhumaan. Rehtoreilla saattaa olla 20 järjestön pyynnöt päästä kertomaan ”omaa” tärkeää asiaa luokan eteen, ja näin koulu vain auttamatta joutuu priorisoimaan. Jotkut koulut eivät ota ulkopuolisia tahoja kouluihin enää ollenkaan. Kouluihin päästessämme emme koskaan kokeneet, ettei aihe olisi tarpeeksi suuri tai tärkeä, vaan oppilaat tiesivät pelaamisesta huomattavan paljon ja olivat aiheesta erittäin kiinnostuneita.
5. Ahaa Teatterin kanssa tehty yhteistyö on todella kannustava toimintamalli. 20 000 nuoren

pysäyttämisen 70 minuutiksi tämän tematiikan ääreen on hyvä saavutus. Koulutyötä parhaimmillaan: innostava, hyvin tehty ja pysäyttävä sanoma.

6. EOPH tekee koulutyötä yhä laveammalla otteella: kiinnostus ehkäisevään päihdetyöhön kouluissa nousee jo ala-asteopettajilta ja yhä tärkeämmiksi koulutyönpaikoiksi ovat muodostuneet myös ammattikoulut ja oppilaitokset. Rahapelikysymys (ongelmaksi kehittyessään) on kuitenkin edelleen suhteellisen marginaalinen ilmiö ja suosittelimme, että ala-asteikäisille ja yläkouluille tehtävässä koulutyössä pelaamisteemaa laajennetaan käsittelemään myös liikapelaamista ja liiallista netinkäyttöä, ellei puhtaasti rahapeliteemaa koulun puolesta tilata. Edellä mainitut ovat aihealueita, jotka suurimmalle osalle nuorista ovat kuitenkin merkittävästi lähempänä omaa elämää.
7. Seurantatyökalu pelilokia (pokerilokia on liian aikaista arvioida) on tilattu suhteellisen hyvin. Oman pelaamisen seuraaminen on ensiarvoisen tärkeää ongelmapelaamisen riskiryhmässä oleville. Toisaalta vapaaehtoinen pelaamisen ajan- ja rahankäytön seurantalapalvelu on usein sopinut huonosti juuri sitä eniten tarvitseville, vrt. rahapeliautomaattien pelihenki-elementti.
8. Rahapeliongelma nähdään usein riippuvuusongelmana. Riippuvuusongelmia hoidetaan pääasiallisesti maailmassa terapialla tai vertaistuellalla, eli puhumalla ja asian avaamisella. On ollutkin tärkeää toimia foorumeilla, joissa on välitön keskusteluyhteys nuorten kanssa. Tällä informaation jakamisella ja ilmiön esiin nostamisella on varmasti kauaskantoisempia vaikutuksia kuin osaamme arvata. Kysyessämme nuorilta, *onko kenelläkään läheiselläsi rahapeliongelmia?*, on myöntävän vastauksen prosentti jo niin korkea, että uskomme nuorten ymmärryksen lisäämisen vaikuttavan myös siihen, että he osaavat paremmin puuttua läheistensä ongelmapelaamiseen.
9. Projektisuunnitelman valmistuessa 2006 me tiesimme ja maailmalla tiedettiin rahapeliongelmiensa ehkäisystä ja ehkäisykampanjoista hyvin paljon vähemmän kuin tänään. Nyt ehkäisevän työn toimenpiteitä on jo evaluoitukin ja yksi viesti on ollut, että kampanjointi ei toimi, jos siinä lähdetään kilpailemaan ”vastaviestillä” peliyhtiöitä vastaan. Siinä pelissä jää auttamatta kakkoseksi. Tämä on syytä ottaa tarkasti huomioon, kun rahapeliongelmiä käsittelevää viestintää suunnitellaan.
10. Peruspalveluihin viedään vuodesta 2010 alkaen kattavasti lisätietoa rahapelaamisesta ja rahapeliongelmaista (*Rahapeliongelmiensa ehkäisy ja hoito* -koulutuskokonaisuus). Pääkaupunkiseudulla aletaan hoitaa täysi-ikäisiä ongelmapelaajia (Peliklinikka). On vaikea arvioida, miten rahapeliongelmiin liittyvä laaja tiedonlisääminen ja käynnistyvä hoitotyö tulevat vaikuttamaan ehkäisevän työn tarpeeseen. Tulevatko ongelmat näkyviksi ja ennaltaehkäisyä peräänkuulutetaan enemmän, vai koetaanko päättäjien pöydässä, että näin merkittävien toimenpiteiden käynnistäminen riittää kokonaispaletiksi? Joka tapauksessa ennaltaehkäisevä työ ja nuoret ovat turhan huonosti esillä kummassakin edellä mainitussa toimenpiteessä joten erityisosaamista tulee vastaisuudessa kehittää.

Missä nyt mennään?

- Nuorilla on enemmän tietoa rahapelaamisesta – uskomme, että se auttaa.
- Nuorten pelaamisen käsittelylle on kouluissa ja internetissä väline ja tapa. Kokemukset kannustavat jatkamaan.
- ”Tarvitsemmeko lastemme rahoja?” Emme ilmeisesti enää. Edunsaajatkin kannattavat ikärajojen nostamista 18 vuoteen.
- Pelaamiseen liittyvät myytit elävät edelleen vahvana. Tätä on poikkeuksellisen vaikea muuttaa.
- Vaikuttaminen asenneilmapiiriin? Ilmapiiri on joiltain osin mennyt vastuullisempaan suuntaan: ongelmaisille halutaan apua ja vanhemmat ja koulut ovat kiinnostuneet aiheesta. Välinpitämättömyys nuorten rahapelaamisesta kohtaan on vähenemässä.

Yleisemmin

- Onko nuorten ongelmapelaajien määrä vähentynyt?
 - En usko (väestötutkimusta tosin odotellessa). Nuoret näyttäisivät edelleen pelaavan yhtä paljon kuin aikaisemmin. Kun suurin osa pelaamisesta ei ole ns. tunnistettua pelaamista (rekisteröitynyttä), emme voi asiaa tarkistaa pelitalojemme tilastoista, vaan arvio joudutaan tekemään väestötutkimuksista
- Ongelmapelaajien (nuorten) asema?
 - Tietoa ja ymmärrystä on enemmän ja hoitopalveluja on kehittymässä. Ongelmapelaaja ei ole enää kummajainen palvelujärjestelmässä.

7.1 johtopäätöksiä viestinnästä

Median kiinnostus aiheeseen oli ensimmäisen kahden vuoden ajan suurempaa kuin viimeisenä vuonna. Ensimmäisen vuoden aikana oli havaittavissa jopa jonkin asteinen ”flow-ilmiö”, koska samalla mediassa tehtiin lukuisia juttuja muun muassa suomalaisista nuorista pokeritähdistä maailmalla ja nettipokerin vetovoimasta rahapelikentillä. Vastavetona jotkin mediat kiinnostuivat aiheen kääntöpuolesta. Myös yhteiskunnallinen keskustelu aiheesta oli vilkasta ja muun muassa ikärajojen nostosta käytiin ajoittain mielenkiintoista keskustelua eri näkökulmista.

Viimeisen vuoden aikana mediashow’n varasti globaali taantuma ja sen vanavedessä esiin nousivat huomattavasti suuremmat yhteiskunnalliset keskustelut kuin nuorten rahapelaaminen tai rahapelaaminen yleensä. Rahapelaaminen ei aiheena siis enää 2009 ollut niin suosittu eikä toimittajia, lobbaamisesta huolimatta, ollut enää helppoa saada pelipöydän (aihepiirin) ääreen. Teimme viimeisen vuoden aikana jonkin verran yhteistyötä freelance-toimittaja Tiina Suomalaisen kanssa. Hän totesi, etteivät mm. aikakauslehdet enää kiinnostuneet aiheesta ilman draamatista henkilötarinaa, jossa ihminen on esillä kasvoin ja omalla nimellä. Tähän emme halunneet lähteä, koska vastuu alaikäisistä peliongelmaisista on heidän vanhemmillaan eikä projekti voi ottaa vastuuta siitä mitä mediassa esiintymisestä voi mahdollisesti seurata. Myös arpajaislain kokonaisuutensa viivästyminen kabinetteihin on jäädyttänyt yhteiskunnallisen keskustelun ja se ryöpsähtäneenä uudestaan käyntiin päätösten astuessa voimaan tämän projektin jo ollessa ohi.

Joka tapauksessa ehkäisevää työtä on, perustyön tukena, mahdollista toteuttaa vaikuttavasti hyvän markkinointiviestinnän ja kampanjabudjetoinnin avulla. Toteutimme projektin aikana kaksi kampanjatutkimusta (TNS Gallup Oy, Mainonnan Atlas). Tutkimusten mukaan onnistuimme hyvin, jopa erinomaisesti, tavoittamaan kohderyhmämme valittujen medioiden kautta ja välityksellä.

Rahapelikentällä ehkäisevän työn kampanjoinnin eri kohderyhmille pitäisi olla osa rahapeliyhtiöiden vuosittain isoilla budjeteilla toteutettavaa viestintämarkkinointikampanjointia, niin kuin on osaltaan ollutkin. Vain sitkeällä, hitaalla, sinnikkäällä ja vuosikautia jatkuvalla työllä ja kampanjoilla voi vaikuttaa nuorten, tulevien aikuisten, terveyden ja hyvinvoinnin valintoihin. Sen tietää menestyksekkäästi myös L’Oréal sanomalla sen suoraan ”Olet sen arvoinen”; ja muistetaan myös tupakka, joka vasta vuosikymmeniä kestäneiden kampanjoiden jälkeen jatkaa samumistaan teollisuusmaissa.

Liite 1 Tavoitetaulukko

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen 2007–2009 / Anita Malkamäki, viestintäpäällikkö

TOIMINTA 2007–2009 VIESTINTÄ / SYKSY 2007

OSA-ALUE	www.gtrap.fi	DVD-fiktio	materiaalit	minikampanja	tiedote + medianäkyvyys
SISÄLTÖ JA TAVOITTEET	Kohderyhmälle informaatiota, testejä, työkaluja järkevään rahapelaamiseen avaus elokuu (15.8.)	Tuottaa projektille DVD-fiktioit koului- ja koulutus-työtä varten. 1. En mä mitään pelaa 2. Se vaan pelaa	Seminaari- ja messu-käyttöä varten: kaksi ständiä, kynät, kansiot, infokäyntikorit. power point -pohjat	radiomainos + web. banneri NRI: 15.–28.10. radiospotti 15 sek/108 toistoa + www.nrfj.fi - banneri tuotanto: projekti ja NIRJ	I tiedote 11.6. Vantaa välittää -kysely Nuorten rahapelaaminen huolestuttavan yleisiä vantaalaisissa yläkouluissa II tiedote 17.10. Nuorten rahapelaaminen tuottaa valtiolle 36 miljoonaa euroa vuodessa
PAINOPISTE-ALUEET	Kohderyhmälle tietoa houkuttelevasti ja lisätietoa aiheesta laajemmin kiinnostuneille	Faktatiedon rinnalle ja vastapainoksi kiinnostusta herättävä fiktio	Saada ensimmäiseen ulostuloon tarvittavat materiaalit	Kohderyhmän suosima radiokanava ja nettisivusto	Korostaa nuorten asemaa rahapelikentällä
STRATEGISET TAVOITTEET	Aloitetaan kohderyhmän tavoittaminen ja yhteiskunnallinen keskustelu	Hyödyntää tarinan voimaa aiheen tekemisessä kohderyhmälle mielenkiintoiseksi	Projektille ensimmäinen visuaalinen ilme, jolla alkuun	Tavoittaa kohderyhmää ja havahduttaa aiheeseen	Vaikuttaa aiheen yhteiskunnalliseen keskusteluun
MITTARIT, SEURANTA – milloin on onnistuttu	2 072 eri kävijää lokakuun 2007 aikana	Palautteet koulu- ja koulutusyöstä Käytännön kokemus positiivista koko projektin ajan	Seminaariin osallistujien, kumppaneiden ja sidosryhmien havahduttaminen aiheeseen ja verkostoituminen – ilme tutuksi	kohderyhmä: 10–25-v. Reach: 327 000 (32,63 %) netto OTH: 5 (spotin kuunteluuseus) kohderyhmä: 25–55-v. Reach 312 000 (15,68 %) netto OTH: 3,69	I tiedote: mm. METRO-lehden lööppi, HS, iltapäivälehdet (netti) II tiedote: mm.päämedioita sekä www.yle.fi , www.iltalehti.fi , Hämeen Sanomat, www.mtv3.fi , www.utain.fi , www.verkkouutiset.fi . Lisäksi laaja juttu IS viikonvaihteeseen muuta: Antti Murto 1. 18.9. YLE Mix nuorten uutisissa, 2. vko 41 Amsterdammassa tehty haastattelu YLEn eri radiouutisissa. 3. vko 42 NRFJ:llä uutishaastattelu
BUDJETTI ja vastuuhenkilöt	12 936 euroa + alv projekti ja Pixoi Oy	4 030 euroa sis. alv projekti ja Pixoi Oy	5 882 euroa sis. alv projekti ja Pixoi Oy	10 014 euroa + alv projekti ja NIRJ	0 euroa projekti

TALVI/KEVÄT 2008

OSA-ALUE	pakkopeli.fi	MATERIAALIT	KUMPI ON KAMP I-kampanja 2.-27.4.	KUMPI ON KAMPI TV-spotti
SISÄLTÖ ja TAVOITTEET JATAVOITTEET	Kohderyhmälle informaatiota, testejä, työkaluja järkevään rahapelaamiseen Saada kohderyhmä sivustolle, joka avattiin 14.2.	messuständi esitteet 500 kpl julisteet 300 kpl power point -pohja	1. Televisio: MTV3 ja SUB 2. Ulkomainonta: PK- seutu; metrot, raitiovaunut 3. Radio: NRJ 4. Internet: www.topkani.fi , www.nrj.fi , www.irc-galleria.fi	MTV3:lla ja SUBilla 2.-23.3 15 sek spotti x 33 kpl (20 kpl MTV3:lla, 13 kpl SUBilla)
PAINOISTE-ALUEET	Kohderyhmälle tietoa houkuttelevasti ja lisätietoa aiheesta laajemmin kiinnostuneille	– messutyö – koulutyö	pääkaupunkiseutu (ulkomedia) -koko Suomi (tv + radio + web)	valtakunnallinen näkyvyys 15–24-v. (64 v).
STRATEGISET TAVOITTEET	luoda sivustosta projektin työkalu sekä faktatiedon ja tutkimuksen sekä koulutusmateriaalin arkisto ja materiaalin julkaisufoorumi -osa sivustosta myös englanniksi	– vahvistaa projektin mielikuvaa messuilla, kouluissa, verkostoissa	– 15–24-vuotiaat – saada kohderyhmän huomio kiinnitettyä rahapelaamiseen yleensä, sekä henkilökohtaisella että läheisten tasolla – kiinnittävä ja vakiinnuttaa asema rahapelaamisen vaikuttajatahona yhteiskunnallisessa keskustelussa	– käyttää vaikuttavinta mediaa kampanjan avauksessa ja toistaa tämä 3–4 krt projektin aikana
MITTARIT, SEURANTA – milloin on onnistuttu	kävijämäärien seuranta (I kamppis 3.3.—27.4. 11 080 eri kävijää)	– messujen kävijämäärät – koulutyön kohteet	– 2 kk kävijämäärät pakkopeli.fi- sivustolla – kampanjan tutkimustulokset, toteuttaja Mainonnan Atlas (3600 euroa + alv)	– MTV3 kontaktitakuu 25–54-v. 1 692 tuhatta kont.
BUDJETTI ja vastuuhenkilöt	9 250 euroa Anita Malkamäki, Antti Murto (tekninen + visuaalinen toteutus mainostoimisto HINKU), -kustannusarvio in English: käännös n. 280 euroa, HINKU 2 100 euroa + alv Projekti	1) messuständi 4 267 euroa 2) esitteet 975 euroa 3) julisteet 882 euroa 4) pwr 280 euroa + alv Projekti	n. 120 000 euroa kokonaiskustannukset (HINKU 27 712,30 euroa) Projekti	n. 31 794 euroa (sis. alv) Projekti

OSA-ALUE	KUMPI ON KAMPI -kampanja, ulkomedia Clear Channel 24.3.–6.4.	KUMPI ON KAMPI -kampanja web, Pakkopeli-banneri www.topkani.fi 3.3-30.3 www.njr.fi 7.-27.4 www.irc-galleria.fi EOPH-yhteisö 11–18.4.	TIEDOTTEET kaksi mediatiedotetta 14.2. Pakkopeli. fi-kampanja nostaa esiin nuorten rahapelaamisen 31.3. Mobiili PELILOKI-kännykkä auttaa hallitsemaan rahapelaamista	KANNANOTOT 1) 25.1.2008 HS Antti Murto
SISÄLTÖ ja TA-VOITTEET	– metroasemat suurtaulut – metrot julisteet – raitiovaunut minilööpöit	101 spottia + 25 bonusta	– tuottaa välittömästi ja kiinnostavaa tietoa medialle, kumppaneille ja verkostoille	saada aikaan yhteiskunnallista vaikuttamista ja vaikuttavuutta rahapelaamisen kentällä
PAINOPISTE-ALUEET	– kohderyhmä 15–24-v. – pääkaupunkiseutu	valtakunnallisesti suosituin radiokanava kohderyhmässä	sama	– ikärajat – valvonta – rakenteet – tutkimus
STRATEGISET TAVOITTEET	– käyttää ulkomainontamediaa mielikuvamarkkinoinnin keinoin kohderyhmässä	–käyttää radiomedialla aiheeseen sisäahteittäjänä ja uteliaisuutta herättävänä	– uutisoida välittömästi medialle ja verkostoille olennaisimmista tapahtumista ja työkaluista, tutkimuksista	– yhteiskunnallisen vaikuttamisen väline
MITTARIT, SEURANTA – milloin on onnistuttu	Kohderyhmä kaikki 12–74-v., 294 000 (27,8 %) OTS 41,1 Arkisin 200 000 metron käyttäjä, bruttokont 12,4 milj. -HUOM! 4 vkoa kampanjan jälkeen edelleen 12 suurtaulua metroasemilla	kohderyhmässä 10–25-v. nettotavoittavuus 361 000 (35,87 %) OTH: 5,58 (spotin kuuntelu-useus) kohderyhmässä 25–55-v. nettotavoittavuus 359 000 (17,13 %) OTH: 3,88	– tiedotteiden läpimeno mediassa (netti, printti, radio, tv)	– vaikuttavuuden arviointi ilmenee hitaasti, toimijana oleminen vahvistuminen rahapelaamisen kentällä
BUDJETTI ja vastuuhenkilöt	18433 euroa + alv + painokulut (AM, Hinku, CC) Projekti	Topkani 3 416 euroa (sis.alv) NRJ 2 510 euroa (mukana radiospotin kokonaishinnassa) Projekti	– jakelu EOPHn mediarekisterin kautta – AM&AM Projekti	– Antti Murto tekee yhteydenoton mediaan ja toimii kirjoittajana

OSA-ALUE	MEDIA ESIINTYMISET	MESSUT
SISÄLTÖ ja TAVOITTEET	<ul style="list-style-type: none"> – saada KUIMPI ON KAMPI ilme ja asia esiin mediassa 	<ul style="list-style-type: none"> – saada luotua kontakteja, levittää aiheesta tietoa 25.–26.1. EDUCA/HKI 21.–22.5. TERVE-SOS /Jyväskylä
PAINOISTE-ALUEET	<ul style="list-style-type: none"> – kampanjan aikana tv. radio, lehdet 	<ul style="list-style-type: none"> – ehkäisevä työ, terveysala, koulutyö
STRATEGISET TAVOITTEET	<ul style="list-style-type: none"> – saada aikaan yhteiskunnallista vaikuttavuutta, nostaa asiantuntijan (Antti Murto) asemaa rahapelaamisen kentällä ja lisätä tunnettavuutta/näkyvyyttä mediassa 	<ul style="list-style-type: none"> – näkyä ja kuulua siellä, missä myös muut alan toimijat ovat
MITTARIT, SEURANTA – milloin on onnistuttu	<ul style="list-style-type: none"> – 17.3. MTV3 Huomonta Suomi 8 min – 17.3. Radio Nova uutisissa päivän aikana 	<ul style="list-style-type: none"> – messujen kävijämäärät (EDUCA n. 9 000, TERVE-SOS n.5 700)
BUDJETTI ja vastuuhenkilöt	AM & AM Projekti	.yhteensä n. 6 000 Projekti

SYKSY 2008

OSA-ALUE	Ahaa Teatteri	SYKSYN II KUMPI ON KAMPI -kampanja
SISÄLTÖ ja TAVOITTEET	Projekti ja Ahaa tuottavat ja toteuttavat nuorten rahapelaamista käsittelevän näytelmän 2008–10 ja sitä tukevan materiaalin kouluihin	– löytää nuoret 15–24-v. valtakunnallisesti verkostojen ja yhteisöjen kautta – nk. sissimarkkinointi eli pienemmät mediat
PAINOPISTE-ALUEET	– näytelmä on työkalu, jonka avulla mennään suoraan nuorten luokse ja saada heidät aiheen pariin keskittyneesti kouluissa 1, 10 h ajaksi + aiheen käsittely opettajan kanssa luokissa.	– web-markkinointi, -neonmedia – 18 paikkakunnan bussit neonteksti, PELILOKI-mainos, bussin sisällä huom! varuskunnat – VOICE tv ja radio
STRATEGISET TAVOITTEET	– nostaa nuorten rahapelaaminen ja sen ongelmat käsittelyyn yläaste- ja lukioikäisissä nuorissa valtakunnallisesti	– löytää ”sissimarkkinoinnilla” nuoret ja saada heidät pakkopeli. fi-sivustolle, jolle viikon kysymys ja viikon aihe nonstop elo-marraskuu (huom! tämä vaihdettiin nk. kampanja kyselyiksi 2009 kampanjoissa)
MITTARIT, SEURANTA –milloin on onnistuttu	– näytelmä tavoittaa 1,5 vuoden aikana 20 000 yläaste/lukioikäistä nuorta, esityksiä n. 100 kpl	– medioiden nettoluuvut tavoittavuudesta – kävijät pakkopeli-sivustolla
BUDJETTI ja vastuuhenkilöt	kiinnitetty 30 000 euroa, 2008 budjetista Projekti	NeonMedia 3000 2 vko (Huom! toteutunut sissikamppis taulukossa KAMPPIIS syksy 2009) Projekti

SYKSY 2008 varsinainen kampanja

OSA-ALUE	VOICE tv	VOICE radio	NeonMedia Valotekstimainonta 160 merkkiä	www.pakkopeli.fi
SISÄLTÖ ja TAVOITTEET	Pakkopeli II kampanja oli 6.10–2.11. (vkot 42–44) "sissikampanja", joka tarkoitti pienempää budjettia ja kohdennetumpaa näkyvyyttä juuri kohderyhmän suosimassa mediassa	vko 43	vko 41 Väli-Suomen 92 linja-autoa (19 kaupunkia), Citymainos Jyväskylää, PELILOKI-mainos	loka-joulukuun 08 aikana sivuston etusivulla oli nuorille suunnattu rahapelikysely "koeluonteisesti".
PAINOPISTEALUEET	– nuorten suosima media	sama	tavoittaa Suomea laajemmin, bussissa "niijainen hetki"	-nuorille suunnattu kysely
STRATEGISET TAVOITTEET	– kohdennettua näkyvyyttä kohderyhmän suosimassa mediassa	sama	markkinoita PELILOKIA ja pakkopeli.fi-sivustoa	Haluttiin testata kyselyn kiinnostavuutta ilman mainontaa ja "palkintoja", tietoa 2009 "suuri rahapelikyselyä" varten.
MITTARIT, SEURANTA – milloin on onnistuttu: katsoja/kuuntelijaluvut -kävijät Pakkopeli-sivustolla	TV-kampanja sisälsi 234 tv-spottia ja keskimäärin katsoja viikossa n.305 000,(arvioidusti noin 190 000 nettokontaktia 2,9 % OTS ja 42,2 % TRP).	Radion puolella kampanja sisälsi 102 spottia, kuulijoita arvioidusti 260 000, OTH: 4,78.	seurataan nettikävijöitä ja työkalun tilaajamääriä tavoitti 19 eri kaupungissa, pääkaupunkiseudun ulkopuolella, linja-autoissa 300 000– 400 000 matkustajaa ja yhden matkan aikana matkustaja luki mainoksen 3–5 kertaa. 95 % matkustajista ilmoittaa lukevansa mainokset.	II kampanjan aikana 2 667 eri kävijää. Rahapelikyselyyn vastasi 752 hiiää Osavuosikatsaus III (1.9.–31.12.) välisenä aikana sivustolla on käynyt 3 834 eri kävijää. Koko vuonna (alkaen sivuston julkaisusta 14.2.2008) yhteensä 20040 eri kävijää
BUDJETTI ja vastuuhenkiöt	Budjetti TV 5 045 euroa AM + voice Kim Koistinen Projekti	ja radio 6 109 euroa. AM + Voice Kim Koistinen Projekti	1 776,32 euroa AM / Reijo Virtanen Neon Media Projekti	päivitys AM + Hinku Projekti

TALVI/KEVÄT 2009

OSA-ALUE	VOICE tv + www.voice.fi = nettipromootiokamppis	www.pakkopeli.fi	järjestölehdet	Ahaa Teatteri	muu media-näkyvyys
SISÄLTÖ JA TAVOITTEET	2.-15.3.2009 TV-spotti (7 sek) 392 krt/ kampanja-aikana viittasi VOICE -kilpailusivustolla ja pakkopeli.fi -sivustolla olleeseen rahapeilikyselyyn, johon vastanneiden kesken arvottiin 20 elokuvallippua ja pääpalkintona JOPO-polkupyörä	edelleen samat kuin alussa. saada kohderyhmät sivustolle, jossa jaetaan tietoa ja työkaluja järkevään rahapelaamiseen.	Projekti päätti itse kirjoittaa ja tarjota räätäliyttä juttuja alan järjestölehtiin. Kevään 2009 aikana artikkelit julkaistiin: 1.ADHD-lehti 1/2009 ADHD-liitto 2.Pelastakaa Lapset -lehti 2/09 Pelastakaa Lapset ry 3.Lapsen Maailma 2/09/ Lastensuojelun Keskusliitto	Samat kuin aiemmin määritelly. Ahaa Teatteri Hellppoo rahaa --näytelmän esityksiä 5.2. ensi-ilta Tampere, 11.2. Ikaalinen 2 es. 31.1. koties. Tampere 2 es. 1.4. koties. Tampere 2 es. 2.4. koties. Tampere 2 es. 3.4. koties. Tampere 1 es. 16.4. Hämeenkyrö 2 es. 20.4. Pälkäne 2 es. 22.4. Hämeenlinna 2 es. 24.4. Sysmä 2 es. 28.4. Juva 1 es. 29.4. koties. Tampere 1 es. 26.5. Iisalmi 2 es. 27.5. Suonenjoki 1 es. 28.5. koties. Tampere 1 es. Yhteensä 24 esityskertaa	Saada ajankohtaiselle asiaille näkyvyyttä. 1.MTV3 Huomenta Suomi 3.2.2009. Haastateltavana ohjaaja Ville Kurki ja näyttelijä Markus Riuttu. 2. Radio Suomi 11.2.2009 Antti Murto 3. Uutispäivä Demari 27.2 Antti Murto
PAINOPISTEALUEET	Nuorten suosima media Kohderyhmä 15–34- vuotiaat, (VOICE n. 1 milj. katsojaa /vko, kohderyhmässä 350 000) Vaikuttavuus: kyselyn ääressä vietetty aika, informaation saanti ja asian esille tuominen kohderyhmässä. (Huom! kyselyllä ei tutkimuksellinen vaan viestinnällinen tavoite)	Sivuston suosituimmat kohteet ovat erilaiset kyselyt ja testit, joten näitä nostetaan esiin ja kehitetään edelleen.	Lisää tietoa nuorten rahapelaamisesta alan ammattilaisille, sidosryhmille ja huoltajille	Samat kuin aiemmin määritelly	Saada kohderyhmät tietoiseksi ajankohtaisista asioista sekä laajemmin tietoisiksi nuorten rahapelaamisesta

OSA-ALUE	VOICE tv + www.voice.fi = nettipromootiokamppis	www.pakkopeli.fi	järjestölehdet	Ahaa Teatteri	muu media- näkyvyys
STRATEGISET TAVOITTEET	Kohdennettua näkyvyyttä kohderyhmän suosimassa mediassa Lisätä tietoa nuorten rahapelaamisesta ajatuksella tehdä jotain muuta kuin pelata.	Sivuston aineistolla on viestinnälliset tavoitteet ei tutkimukselliset (esim. kyselyillä).	Saada vaikuttavuutta aikaan sidosryhmien ja kumppaneiden medioissa.	Samat kuin aiemmin määriteltä.	Kaikki medianäkyvyys eduksi. 2009 keväälle ei asetettu kärkimediaoiden suhteen erikseen läpimenotavoitteita, koska painopiste oli järjestökentällä ja "sissimarkkinoinnissa"
MITTARIT, SEURANTA – milloin on onnistuttu:	VOICE- kyselyyn/kiipailuun osallistuneet kyselyyn vastasi 3894 pakkopeli.fi-sivustolla 960 eri kävijää	Eri kävijöiden määrä. 1.1.–7.6.välisenä aikana 3 519 kävijää, ka.aika 1,41min.	Tavoitteena on ollut 8 lehteä, joista 3 on halunnut jutun keväällä 2009.	Samat kuin aiemmin määriteltä.	Hellppoo rahaa -näytelmän kiinnostavuus läpäisi kärkimediaista MTV3:n.
BUDJETTI ja vastuuhenkilöt	Budjetti: 15 048 euroa + alv 22 % Anita Malkamäki, Kim Koistinen VOICE, SBS Media Projekti		Anita Malkamäki ja Antti Murto, 0 euroa Projekti	Projekti	Anita Malkamäki, Antti Murto 0 euroa Projekti

KESÄ 2009

OSA-ALUE	NRJ radio + www.nrj.fi+pakkopeli.fi
TAVOITTEET	Kuulua ja näkyä nuorten ja nuorten aikuisten suosimassa mediassa 15-25v kesän aikana. Saada 1000–2000 vastaajaa pakkopeli.fi- rahapeliikyselyyn.
PAINOPISTEALUEET	Valtakunnallinen radio + internet mix. 2 spottia kumpikin 15 sek Radiokampanja 8.6.–21.6.2009, 29.6.–12.7.2009, 20.7.–2.8.2009. Netti: Suurtaulu 140 x 350 px. 6 viikkoa ja Banneri 150 x 120 px. 6 viikkoa = 12 viikkoa tai kunnes 2000 vastausta on saatu. Bannerit vuorottelevat kahden viikon välein.
STRATEGISET TAVOITTEET	kohderyhmässä nettotavoite 344 000(48,80 %), OTH: 6,74
MITTARIT, SEURANTA – milloin on onnistuttu	kävijät www.pakkopeli.fi 8.6.–2.8. 1914 eri kävijää +kyselyyn vastanneiden määrä 1 150. huom! Banneri sai olla NRJ:n netissä 4.9. saakka, jolloin halusimme sen päättyvän, koska uusi kamppisivusto pakkopeli.fi oltiin avaamassa 7.9.
BUDJETTI ja vastuuhenkilöt	7 000 euroa + alv, Anita Malkamäki, Simo Ruotsalainen NRJ Projekti

Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen–projekti on aloittanut viimeisen mediakampanjansa ajalla 6.9-25.10. Loppuhuipentumana on tehty oma kampanja KAIKKI PELISSÄ?, joka on suunnattu vanhemmille ja huoltajille. Tukikampanjana jatkaa nuorille suunnattu KUMPI ON KAMPI? –kampanja

SYKSY 2009

OSA-ALUE	MTV3, SUB ja MAX	Clear Channel/ Elokuvamainonta +aulamainonta	Digitaalinen ulkomainonta	PhotoPlay	Internet
SISÄLTÖ JA TAVOITTEET	TV 6.9.–25.10: MTV3, SUB, MAX yhteensä 71 spottiajtoa. MTV 3: KAIKKI PELISSÄ?, SUB: KUMPI ON KAMPI?, MAX molemmat spotit vuorotellen.	Elokuvamainonta ja aulamainonta 11.9.–8.10: Finnino elokuvateatterit valtakunnallisesti. Molemmat spotit ajetaan samassa mainostrailerissa ennen kaikkia elokuvia yhteensä 16 000 kertaa.	Downtown Digital ja Kauppakeskukset 14 kpl 1 vko lokakuu kelluvasti: digitaalinen ulkomainonta 10 sek spotti KUMPI ON KAMPI. Down Town Digital, luuppi 90 sek, toistot 24 /h 960 kpl, vkossa 6 720 kpl vähintään Kauppakeskukset valtakunnallisesti, 14 keskusta, luuppi 3 min, toistot/24 h 480 kpl, toistot/vko 3 360 kpl vähintään	PhotoPlay on line viihdepelit 21.9.–18.10: valtakunnallisesti 1 052 sijoituspaikkaa (mm. ABC-huoltamot) KUMPI ON KAMPI	1.MTV3 Katsomo eli MTV3 nettitelevisiossa Uutiset osiossa pyörii KAIKKI PELISSÄ tv-spotti vkot 41,43,45
PAINOPISTE ALUEET	Nuorten vanhemmat ja kasvattajat, sekä nuoret. Neuvoja ja apua vanhemmille	Havahduttaa kohderyhmä tietoisiksi aiheesta	Havahduttaa kohderyhmä tietoisiksi aiheesta	Suosittujen viihdepelien yhteyteen luotu kampanja	
STRATEGISET TAVOITTEET	Lisätä tietoa perheille, joissa nuorella jo rahapeliongelma, sekä lisätä nuorten tietoisuutta rahapeliongelmasta	sama	sama	Löytää peleistä kiinnostuneet aikuiset ja nuoret valtakunnallisesti suoraan pelien/netin ääreltä.	sama

OSA-ALUE	MTV3, SUB ja MAX	Clear Channel/ Elokuvamainonta +aulamainonta	Digitaalinen ulkomainonta	PhotoPlay	Internet
MITTARIT, SEURANTA milloin on onnistuttu	Seurataan kävijöitä www.pakkopeli.fi -sivustolla. Kontaktitakuu MTV3:24–54-v. 2 350 tuhatta valtakunnallinen kontaktitakuu. Toteutunut 2 407 tuhatta kont. SUB: 15–24-v. 219 tuhatta valtakunnallinen kontaktitakuu. Toteutunut 274 tuhatta kontaktia MAX: 25–54-v., 112 tuhatta valtakunnallinen kontaktitakuu. toteutunut 164 tuhatta. Yhteensä valtakunnallisesti toteutunut 2 845 tuhatta kontaktia	Kontaktiennuste 382 450 /4 vkoa Toteutunut 395 207	Yhteensä 2 milj.kuluttajaa/ vko	Pelattuja pelejä on kuukaudessa ka 1,1 milj ja kun keskimääräinen pelimäärä/pelaaja on 2–3 pelä kertyy 4 vkossa n. 450 000 eri pelikertaa. Pelikerroista 70 % pelitilanteessa useampi kuin yksi	Mtv3/KATSOMO mainosnäyttäjä yht. 150 000
BUDJETTI ja vastuuhenkilöt	65 000 euroa Projekti	21 000 euroa Projekti	6 456 euroa + alv Projekti	4 026 euroa Projekti	3 255 euroa + alv Projekti

KAMPPIS V syksy 2009

OSA-ALUE	järjestö ym.lehdet	Ahaa Teatteri	www.pakkopeli
SISÄLTÖ JA TAVOITTEET	Tesso, Pari ja Perhe, Nuorisotyölehti, Pokeri Magazines	samat kuin em. Ahaa Teatterin kohdalla	tavoittaa uutena kohderyhmänä myös vanhemmat
PAINOISTEALUEET	Lisätä tietoa nuorten rahapelaamisesta alan ammattilaisille, sidosryhmille ja huoltajille	samat kuin em. Ahaa Teatterin kohdalla	tuotta mielenkiintoista materiaalia kampanjasivustolle ja saada kävijät vastaamaan Kuntoutussäätiön kyselyyn
STRATEGISET TAVOITTEET	Saada vaikuttavuutta aikaan sidosryhmien ja kumppaneiden medioissa	samat kuin em. Ahaa Teatterin kohdalla	projektin loppuhuipentuma tuottaa tietoa nuorten rahapelaamisesta myös vanhemmille
MITTARIT, SEURANTA milloin on onnistuttu	tavoiteartikkelit toteutuneet	esitykset syksyn aikana.: 23 esitystä, 11 paikkakuntaa, katsojia 3890.	syys-joulukuu 6 313 eri kävijää, kyselyyn vastanneita aikuisia 88, nuoria 269
BUDJETTI ja vastuunhenkilöt	0 euroa, projekti	em. projekti	em. projekti

Liite 2

TUOTANNOT

DVD-fiktiot:

EN MÄ MITÄÄN PELAA ja SE VAAN PELAA, 2007

kesto: 10 min

kohderyhmä: 15-24-vuotiaat nuoret

käyttö: koulutyö, muut tapahtumat ja luennot, osana www.pakkopeli.fi sisältöä

käsikirjoitus ja ohjaus: Anita Malkamäki

näyttelijät. Roope Karisto, Heljä Heikkinen, Tapio Jaakkola

tuotantoyhtiö: Pixoi Oy: kuvaaja Jari Kivelä, leikkaaja Mikko Hallahuhta

Radiomainokset:

Meneekö kaikki rahat?, 2007

kesto: 15 sek

käsikirjoitus: Anita Malkamäki

näyttelijät. Roope Karisto, Tuulianna Tola

tuotanto: NRJ-studio

KUMPI ON KAMPI, 2008

kesto: 15 sek

käsikirjoitus: mainostoimisto HINKU (tämä radiospotti on tv-spotin ääniraita)

näyttelijä: Roope Karisto, ääniraita Petteri Summanen

tuotantoyhtiö: Oscar Films Oy

TV-spotit:

KUMPI ON KAMPI, 2008

kesto: 15 sek

käsikirjoitus: mainostoimisto HINKU

näyttelijä: Roope Karisto, ääniraita näyttelijä Petteri Summanen

tuotantoyhtiö: Oscar Films Oy

KAIKKI PELISSÄ?, 2009

kesto: 20 sek

käsikirjoitus: mainostoimisto HINKU

näyttelijät : tuotantoyhtiön palkkaamat amatööri näyttelijät, spiikkinä näyttelijä Susanna Haavisto

tuotantoyhtiö: Laajakantti Oy

Näytelmä

HELLPOO RAHAA – näytelmä nuorten rahapelaamisesta, 2008

kesto:

käsikirjoitus ja ohjaus: Ville Kurki

dramaturgi ja asiantuntija: Anita Malkamäki

tuotanto: Tuottaja Tiina Järvi ja Ahaa Teatteri, EOPH ry