

Jukka Heikkilä
Juha Laine
Tarja Salokoski

Rahapelien haitta-arviointi

RAPORTTI



Kiitos

Tekijät haluavat kiittää seuraavia henkilöitä heidän ajastaan ja näkemyksistään raportin taustatöissä:

Anssi Airas, Raha-automaattiyhdistys

Mark Griffiths, Nottingham Trent University, School of Social Sciences, U.K.

Kari Haavisto, sosiaali- ja terveysministeriö, hyvinvoinnin ja terveyden edistämisen osasto

Marikka Heikkilä, Atel Oy

Tapio Jaakkola, Peluuri

Timo Juntunen, Uniservices Oy

Jyväskylän Seudun Päihdepalvelusäitiön Pelissä-projektin henkilöstö

Johanna Järvinen-Tassopoulos, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Jouni Laiho tiimeineen, sisäasianministeriön arpajais- ja asehallintoyksikkö

Saini Mustalampi, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, rahapelihaittojen ehkäisy ja hoito

Mari Pajula, SOCCA, rahapeliongelmiin ehkäisy ja hoito

Pasi Riihilahti, Raha-automaattiyhdistys

Anders Stymne, Statens folkhälsoinstitut, Sverige

Jorma Vuoksenmaa, European Sports Betting Consultants ESBC Ltd

© Kirjoittajat ja Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Taitto: Christine Strid

ISBN 978-952-245-095-1 (painettu)

ISSN 1798-0070 (painettu)

ISBN 978-952-245-096-8 (PDF)

ISSN 1798-0089 (PDF)

Yliopistopaino Oy

Helsinki 2009

Esipuhe

Tämän raportin tarkoituksena on esittää viranomaiskäyttöön konkreettinen toteutus rahapelien haitallisuuden arviointijärjestelmäksi. Pelinjärjestäminen, pelaaminen ja pelituotteet ovat muuttuneet erilaisten, myös pelaamista koskevien uusien tietoteknisten ratkaisujen myötä, ja tutkittua tietoa erilaisten rahapelien haitallista seurauksista on vielä varsin vähän. Rahapelaamiseen liittyvien sosiaalisten, terveydellisten ja taloudellisten haittojen ehkäisemiseksi tarvitaan tietoa yksilön, hänen läheistensä ja koko yhteiskunnan näkökulmasta. Tiedon kertyessä käydään jatkuvaa keskustelua rahapelaamiseen liittyvistä rajoituksista niistä aiheutuvien ongelmien ehkäisemiseksi.

Sosiaali- ja terveysministeriön tehtävä on rahapelaamisesta aiheutuvien ongelmien ehkäisy, tutkimus ja hoidon kehittäminen. Strategiassaan ministeriö on linjannut tavoitteekseen peliriippuvuuden vähentämisen, uuden teknologian mukanaan tuomien uusien riippuvuuksien tunnistamisen ja niiden hoidon parantamisen. Ehkäiseviä toimia kohdennetaan niin, että pelaamisen aloittamisikä nousee ja ongelmien kasautuminen vähenee. Pelihaittojen ehkäisyn ja hoidon kehittämiseksi ministeriö julkaisi vuosi sitten työryhmäraportin Rahapelihaittojen ehkäisy 2008 (Sosiaali- ja terveysministeriön selvityksiä 2007:71), johon on kirjattu keskeiset rahapelihaittojen ehkäisyn tehostamista ja vaikuttavuuden lisäämistä koskevat ehdotukset.

Osa työryhmän ehdotuksista oli suunnattu sisäasiainministeriön 30.11.2007 asettamalle (SM064:00/2007) arpajaislain uudistusta valmistelevalle työryhmälle ja yksi näistä kuuluu: Otetaan viranomaiskäyttöön arviointijärjestelmä, jolla arvioidaan eri rahapelien haitallisuutta harkittaessa rahapelilupien myöntämistä, rahapelien pelisääntöjen vahvistamista, pelien toteutustapoja sekä mainonnan ja markkinoinnin asianmukaisuutta.

Arpajaislain uudistusta valmistellut työryhmä toteaaakin huhtikuussa jättämässään raportissa, että pelien ominaisuuksien ja pelien saatavuuden vaikutusta on arvioitava sekä rahapeliyhteisöjen omassa kehitystoiminnassa että lupa- ja valvonta- pelisääntöjä vahvistettaessa. Raportin mukaan arviointien tulee tukeutua yhdessä sosiaali- ja terveysministeriön hallinnonalan sekä riippumattomien tutkijoiden kanssa kehitettyyn evaluointijärjestelmään. Tämä raportti on osa pelien haitallisuusarvioinnin kehittämistä. Projektin ohjausryhmässä on ollut sisäasiainministeriön ase- ja arpajaisyksikön, Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen sekä sosiaali- ja terveysministeriön asiantuntijoita.

Helsingissä 15.5.2009

Johtaja
Kari Paaso
Sosiaali- ja terveysministeriö

Tiivistelmä

Jukka Heikkilä, Juha Laine, Tarja Salokoski. Rahapelien haitta-arviointi. Terveys- ja hyvinvoinnin laitos (THL, Raportti 18/2009. 55 sivua. Helsinki 2009. ISBN 978-952-245-095-1 (painettu), ISBN 978-952-245-096-8 (PDF))

Tämä raportti on syntynyt sosiaali- ja terveysministeriön toimeksiannosta. Tehdävänä oli tarkastella rahapelien haitallisuuden arvioimiseen Suomessa ja muualla kehitettyjä työkaluja ja prosesseja sekä esittää konkreettinen ehdotus rahapelien haitallisuuden arviointijärjestelmäksi.

Johdonmukaiseen ja vastuulliseen rahapelipolitiikkaan kuuluu oleellisena osana pelihaittojen arviointi. Tämä arviointityö on erityisen tärkeää juuri nyt, kun pelaaminen on siirtymässä Internetiin, jossa on selvästi helpompaa tarjota uusia pelejä, saattaa ne yleisön saataville ja laajentaa asiakaskuntaa kuin perinteisillä tavoilla.

Kansainvälisesti tunnetuin menetelmä arvioida rahapelaamiseen liittyviä riskejä on Richard Woodin ja Mark Griffithsin kehittämä GAM-RiSC -arviointimenetelmä, jonka tavoitteena on identifioida riskit peliriippuvuudelle altistumisen näkökulmasta. Suomalaiset rahapeliyhteisöt ovat kehittäneet alun perin Heikkilän ja Laineen ideoiman mallin pohjalta niin sanotun vastuullisuustyökalun, jonka avulla rahapeleistä voidaan yhteisöllisellä prosessilla muodostaa niin sanotut riskiprofiilit. Pelien tyypittelyä voidaan hyödyntää monipuolisesti pelien määrittelyyn, pelien hyväksyttävien ominaisuuksien täsmentämiseen sekä yksittäisten pelintarjoajien pelien strategiseen asemointiin. Tutkimuksessa havaittiin, että molemmat arviointimallit ovat samankaltaisia ja perusperiaatteiltaan toimivia ja ne ottavat huomioon pelin ominaisuuksien ohella myös peliympäristön. Niiden keskeinen ero on käsityksemme mukaan se, että suomalaisen vastuullisuustyökalun avulla voidaan tuottaa laaja-alaisempaa tietoa pelien haitallisuudesta ja vertailla rahapelejä paremmin kuin GAM-RiSC -arviointimallilla tehdyssä haitta-arvioinnissa.

Näitä malleja ei alun perin ole kuitenkaan suunniteltu viranomaiskäyttöön vaan pelinjärjestäjille vastuullisen pelitoiminnan systemaattiseen kehittämiseen. Viranomaiskäyttöä varten malleja tulisi kehittää edelleen esimerkiksi ottamalla huomioon valvonnan tarpeet. Kehitystyön tulisi kiinteästi kytkeytyä tieteelliseen tutkimukseen pelaamisen haittoista.

Tämän raportin lopputuloksena on ehdotus rahapelien arviointiprosessiksi suomalaisessa kontekstissa. Esityksemme prosessin etenemiseksi on seuraava: Rahapeliluvan saanut pelinjärjestäjä tekee rahapelistä peli-ilmoituksen. Peli-ilmoitukseen kuuluvat pelin säännöt, pelin riskiprofiili sekä pelin vastuullisuusohjelma. Pelin riskiprofiointi sisältää vastuullisuustyökalulla tehdyn itsearvioinnin pelin ja peliympäristön peliriippuvuutta aiheuttavista ominaisuuksista suhteessa tunnettuihin peleihin. Hakijan itsearvio saatetaan asiantuntija- ja vertaisarvioinnin kohteeksi

perustettavassa rahapelilautakunnassa. Rahapelilautakunnan lausunnolla varmistetaan peli-ilmoituksen oikeellisuus ja täydennetään pelinjärjestäjien arvioita ja vastuullisuusohjelmaa erityisesti arvioimalla mahdollisia sosiaalisia, yhteiskunnallisia ja taloudellisia haittoja kansainvälisen ja kansallisen asiantuntemuksen perusteella. Peli-ilmoitus ja rahapelilautakunnan lausunto antavat hyväksyväälle viranomaiselle perusteet asettaa rahapeliluvan haltijalle täsmällisiä ehtoja ja määräyksiä rahapelihaittojen minimoimiseksi, esimerkiksi vaatia muutettavaksi pelin ominaisuuksia peliriippuvuutta vähentävään suuntaan tai erityisiä toimia esimerkiksi pelinaikaisen hallinnan tai haittojen raportoinnin osalta.

Ehdottamamme arviointiprosessi soveltuu rahapelien evaluointiin sekä yksinoikeusjärjestelmässä että usean toimijan markkinoilla. Samoilla työkaluilla ja prosesseilla voidaan arvioida sekä luvallisia että luvattomia rahapelejä, sekä vanhoja että uusia rahapelityyppejä riippumatta siitä, tarjotaanko niitä Internetissä tai esimerkiksi pelihallissa. Arviointi perustuu läpinäkyvään prosessiin, jossa hyödynnetään monipuolisesti pelitoiminnan ja -haittojen asiantuntemusta. Työssämme hahmottelemme myös karkeat resursointitarpeet ja etenemispolun arviointinettelyn käyttöön ottamiseksi ja edelleen kehittämiseksi.

Näkökulmamme perusteella ehdotetun haitta-arvioinnin prosessin avulla voidaan arvioida pelityypit määrittelemällä ja tuottamalla tietoa pelien riskiprofiileista, vastuullisen peliympäristön ominaisuuksista ja niiden yhteydestä pelien haittoihin ja haittojen ehkäisemiseen, estää liian haitallisten rahapelien markkinoille pääsy, puuttua ongelmapelaamiseen edellyttämällä pelinjärjestäjiltä pelitilanteeseen soveltuvia pelinhallintamekanismeja sekä lisätä monipuolista tutkimusta koko peliympäristön ymmärtämiseksi ja haittavaikutusten arviointitarkkuuden parantamiseksi.

Näkökulmamme perusteella ehdotetun haitta-arvioinnin prosessin avulla voidaan

- arvioida pelityypit määrittelemällä ja tuottamalla tietoa pelien riskiprofiileista, vastuullisen peliympäristön ominaisuuksista ja niiden yhteydestä pelien haittoihin ja haittojen ehkäisemiseen,
- estää liian haitallisten rahapelien markkinoille pääsy,
- puuttua ongelmapelaamiseen edellyttämällä pelinjärjestäjiltä pelitilanteeseen soveltuvia pelinhallintamekanismeja sekä
- lisätä monipuolista tutkimusta koko peliympäristön ymmärtämiseksi ja haittavaikutusten arviointitarkkuuden parantamiseksi.

Avainsanat: rahapelit, rahapelaaminen, rahapelaamisen rajoittaminen, pelihaitat, haittojen arviointi, arpajaislaki, rahapelijärjestelmä, valvonta, vastuullinen pelinjärjestäminen

Sammandrag

Jukka Heikkilä, Juha Laine, Tarja Salokoski. Rahapelien haitta-arviointi [Evaluering av penningspelens skadeverkningar]. Institutet för hälsa och välfärd (THL, Rapport 18/2009. 55 sidor. Helsingfors 2009. ISBN 978-952-245-095-1 (tryckt), ISBN 978-952-245-096-8 (PDF)

Denna rapport har sammanställts på uppdrag av Social- och hälsovårdsministeriet. Uppgiften var att undersöka verktyg och processer för bedömning av penningspelens skadeverkningar i Finland och på andra håll samt att lägga fram ett konkret förslag på ett system för evaluering av penningspelens skadeverkningar.

Bedömning av penningspelens skadeverkningar är en väsentlig del av en konsekvent och ansvarsfull penningspelspolitik. Detta evalueringsarbete är särskilt viktigt just nu, när penningspelen håller på att överföras till Internet, där det är betydligt lättare att introducera nya spel, erbjuda dem till allmänheten och att utvidga kundkretsen än på traditionella sätt.

Den internationellt bäst kända metoden att bedöma risker i anslutning till penningspel är den av Richard Wood och Mark Griffith utvecklade GAM-RiSC-metoden, som siktar på att identifiera riskerna utgående från exponeringen för faktorer som medför spelberoende. Penningspelsorganisationerna i Finland har utvecklat ett särskilt ansvarsverktyg, som bygger på en modell som lagts fram av Heikkilä och Laine. Med hjälp av detta verktyg kan man genom en social process utforma så kallade riskprofiler. Typbestämningen av spel kan användas mångsidigt för att definiera spelen, precisera spelens godtagbara egenskaper och strategiskt positionera enskilda spelleverantörers spel. I anslutning till undersökningen observerades att dessa två evalueringsmodeller är likartade och till sina grundprinciper funktionella, och att de utöver spelets egenskaper även beaktar spelmiljön. Enligt vår uppfattning är den centrala skillnaden mellan modellerna att man med det finländska verktyget kan ta fram bredare information om spelens skadliga egenskaper och jämföra penningspel bättre än med evalueringar som gjorts med GAM-RiSC-modellen.

Dessa modeller har ursprungligen inte planerats för myndigheter, utan för spelarrangörer för systematisk utveckling av ansvarsfull spelverksamhet. Modellerna borde utvecklas för myndighetsbruk exempelvis genom att beakta behovet av tillsyn. Utvecklingsarbetet borde intimt kopplas samman med vetenskaplig forskning om spelandets skadeverkningar.

Resultatet av denna rapport är ett förslag till en process för bedömning av penningspel i en finländsk kontext. Vi föreslår följande process: En spelarrangör som beviljats penningspelstillstånd lämnar in en penningspelsanmälan. I anmälan presenteras spelets regler, riskprofil och ansvarsprogram. Spelets riskprofil innehåller en med ansvarsverktyget gjord självbedömning av sådana egenskaper i spelet

och spelmiljön som kan medföra spelberoende i relation till kända spel. Sökandens självbedömning lämnas in för expertutvärdering och kollegial utvärdering till en penningsspelsnämnd, som ska bildas. Ett utlåtande av penningsspelsnämnden bekräftar spelanmälans riktighet och kompletterar spelarrangörens bedömningar och ansvarsprogram särskilt genom att uppskatta eventuella sociala, samhälleliga och ekonomiska skadeverkningar utifrån nationell och internationell erfarenhet. Spelanmälan och penningsspelsnämndens utlåtande ger den godkännande myndigheten grunder att ställa exakta krav på penningspeltillståndets innehavare och att ge föreskrifter i syfte att minimera penningsspelets skadeverkningar, exempelvis genom att fordra att spelets egenskaper ändras för att minska risken för spelberoende eller genom att kräva att penningspeltillståndets innehavare vidtar särskilda åtgärder för att hantera eller rapportera skadeverkningar under pågående spel.

Den bedömningsprocess vi föreslår lämpar sig för evaluering av penningsspel i ett monopolsystem och på marknader med flera aktörer. Samma verktyg och processer kan användas för evaluering av lagliga och olagliga penningsspel samt gamla och nya typer av penningsspel, oavsett om de erbjuds över Internet eller exempelvis i en spelhall. Bedömningen bygger på en transparent process, där expertis inom spelverksamhet och spelens skadeverkningar utnyttjas mångsidigt. I vårt arbete lägger vi även fram en översiktlig plan över resursbehov och åtgärder för bedömningsförfarandets införande och vidareutveckling.

Utifrån vår synvinkel kan man med den föreslagna processen för bedömning av skadeverkningar

- bedöma speltyper genom att ta fram information om spelens riskprofiler och om ansvarsfulla spelmiljöer samt deras kopplingar till spelens skadeverkningar och förebyggandet av skadeverkningar,
- förhindra att alltför skadliga penningsspel lanseras på marknaden,
- ingripa i problemspelet genom att kräva att spelarrangörerna inför spelkontrollmekanismer som lämpar sig för spelsituationen samt
- främja mångsidig forskning i avsikt att förstå spelmiljön som helhet och förbättra precisionen av bedömningen av spelens skadeverkningar.

Nyckelord: penningsspel, spela penningsspel, begränsa spelande av penningsspel, penningsspels skadeverkningar, bedömning av skadeverkningar, spelproblem, lotterilagen, system för penningsspel, övervakning, ansvarsfullt anordnande av spel

Abstract

Jukka Heikkilä, Juha Laine, Tarja Salokoski. Rahapeliön haitta-arviointi [Assessment of Gambling Harms]. National Institute for Health and Welfare (THL, Report 18/2009. 55 pages. Helsinki 2009. ISBN 978-952-245-095-1 (printed), ISBN 978-952-245-096-8 (PDF)

This report was commissioned by the Ministry of Social Affairs and Health, with the objective of reviewing tools and processes developed in Finland and elsewhere in the world for assessing the adverse effects of gambling, while presenting a concrete proposal for an assessment system regarding these adverse effects.

Evaluating the adverse effects of gambling forms an essential part of any consistent and responsible gambling policy. Currently, with gambling transferring online, where offering new games, reaching the public and expanding one's clientele is much easier than with traditional methods, such assessment work plays an even more important role.

The internationally renowned GAM-RiSC assessment method by Richard Wood and Mark Griffiths, for the evaluation of gambling-related risks, aims to identify risks from the point of view of exposure to gambling addiction. Based on a model originally created by Heikkilä and Laine, Finnish gambling communities have developed a so-called accountability tool that can be used to form risk profiles of gambling through a communal process. Game typing can be utilised in a versatile manner to define games, specify games' acceptable properties and position single suppliers' games strategically. The study showed that both assessment methods are similar and functional in their basic principles, taking account of the gambling environment in addition to the game's properties. In our opinion, the core difference between the two methods lies in the fact that the Finnish accountability tool is able to produce more extensive information on the adverse effects of games, and can compare games more effectively than an adverse effect assessment conducted according to the GAM-RiSC assessment method.

However, these methods were not originally developed for official use, but for gambling operators and their systematic development of responsible gambling. Thus, for official use, the methods should be further developed by taking account of monitoring needs, for instance, and such development work should be closely related to scientific research on the adverse effects of gambling.

The conclusion of this report includes a proposal for an assessment process for gambling within the Finnish context. We propose the following in order to further this process: a gambling operator who has been issued with a gambling licence files a game notification regarding gambling, including the rules of the game, its risk profile and accountability programme. The game's risk profiling includes a self-assessment of the properties of the game and gambling environment

that cause gambling addiction in relation to known games, performed using the accountability tool. The applicant's self-assessment is evaluated by experts and peers through a gambling board to be established. A statement from the gambling board ensures the validity of the game notification and complements the assessments of gambling operators and the accountability programme, by assessing possible social and financial adverse effects, based on international and national expertise. The game notification and statement from the gambling board present the approving officials with grounds for setting specific terms and stipulations for the gambling licence holder, in order to minimise the adverse effects of gambling, for example, by requiring that the properties of the game be changed in a less addictive direction or requiring specific actions regarding game management or the reporting of adverse effects.

The assessment process we propose applies to the evaluation of gambling, both in a monopoly system and in a market with several operators. Indeed, the same tools and processes can be used to assess both licensed and unlicensed gambling and old and new gambling types, irrespective of their location; online or in an arcade. The assessment is based on a transparent process which makes versatile use of expertise in gambling and its adverse effects. We also provide a rough sketch of the resourcing needs and progress path for the implementation and further development of the assessment method.

According to our view, the proposed adverse effect assessment process might

- evaluate game types by defining, and producing information on, games' risk profiles, an accountable gambling environment's properties and their connection to the adverse effects of gambling and harm prevention
- prevent the launch of excessively harmful gambling
- interfere with problem gambling by requiring game situation-applicable game control mechanisms from gambling operators
- increase multifaceted research into understanding the entire gambling environment and improving assessment accuracy.

Keywords: games of chance, gambling, gambling restriction, gambling problems, gambling harms, adverse effect assessment, Lotteries Act, gambling system, control, responsible gambling regulation

Sisällys

Esipuhe

Tiivistelmä

Sammandrag

Abstract

JOHDANTO.....	13
RAHAPELAAMISEN ASTEET	17
Rahapelejä pelaamaton	17
Hallittu pelaaminen.....	18
Riskipelaaminen	17
Ongelmapelaaminen	18
Pelihimo ja -riippuvuus	19
PELAAMISEN HAITTAVAIKUTUKSET	21
Kenelle ja minkälaisia haittoja?	21
Terveydelliset haitat	24
Sosiaaliset haitat	25
Taloudelliset haitat	25
HAITTOJEN ARVIOINTIMALLIT.....	28
Vastuullisuustyökalu	28
GAM-RiSC -menetelmä rakenteellisten ominaisuuksien riskien arvioimiseen rahapeleissä.....	32
Rahapelaamiseen vaikuttavat tekijät.....	33
Vastuullisuustyökalujen arviointi.....	35
PELIRIIPPUVUUDEN TUNNISTAMINEN	37
Hoitomallien kehittämisessä taustatekijät pääosassa – tunnistamisessa käyttäytyminen sekä seuraukset	37
Peliriippuvuuden tunnistamisen menetelmiä	38
Psykiatrian diagnosointi: DSM-IV ja ICD-10.....	38
South Oaks Gambling Screen – SOGS.....	40
Victorian Gambling Screen (VGS)	40
The Canadian Problem Gambling Index – CPGI.....	41
NORD SDM Screen for Gambling Problems (NODS)	41
Peliriippuvuuden haittojen minimoiminen edellyttää seurantaa	42

RAHAPELIIEN SYSTEMAATTINEN ARVIOINTI.....	43
Nykyinen rahapelilupaprosessi.....	43
Ehdottamamme prosessi pelihaittojen arvioimiseksi.....	45
Pelien haitta-arviointi	45
Haittojen seuranta ja niihin puuttuminen	47
Resursointi ja kustannuserät.....	49
Lähteet.....	52
Liite 1. Esimerkkilaskelma haittavaikutusten arvioinnin kustannuksista.....	54

JOHDANTO

Aikaisemmin rahapelaamista pidettiin paheellisena toimintana, joka tuli sallia vain ihmisten pelihimon kanavoimiseksi ja jonka sallimisen yksinomaisena tarkoituksena oli kerätä varoja yleishyödyllisiin tarkoituksiin. Sitten rahapelaamisesta on tullut yleisemmin hyväksyttyä, ja luvallisten rahapelien pelaamisesta on tullut useimmissa maissa osa elämänmuotoa. Viihde- ja rahapelaamisen välinen raja on hämärtynyt, ja pelaamisesta yleensä on tullut maailmanlaajuisesti merkittävää liiketoimintaa, jossa menestyvät pelaajat saavat mammonaa, mainetta ja julkisuutta. Etenkin nuoret käyttävät merkittävän osan ajastaan ja varoistaan erilaisiin peleihin ja he ovat tottuneet pelaamiseen osana arkea (Taskinen, 2007a, 2007b).

Rahapelaaminen ei kuitenkaan aina ole harmitonta huvia, vaan siitä aiheutuu peliriippuvuutta sekä taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja (Anielski ja Braaten, 2007; Delfabbro, 2007; Wardle ym. 2007). Haitoilla tarkoitetaan tässä tarkastelussa (erotukseksi diagnostisoidusta peliriippuvuudesta) pelaamisen haitallisia terveydellisiä, taloudellisia tai sosiaalisia seurauksia joko pelaajalle itselleen, hänen läheisilleen tai ympäröivälle yhteiskunnalle. Varsinkin rahapelaamisen haittoja ja etenkin niihin vaikuttamisen keinoja tunnetaan riittämättömästi ja niitä on tutkittu Pohjoismaissa niukanlaisesti aivan viime aikojen lukuun ottamatta.

STM teetti vuonna 2003 Taloustutkimuksella laajan väestökyselyn rahapelien kulutuksesta ja ongelmapelaamisesta Suomessa (Ilkas & Turja, 2003). Kysely uusittiin vuonna 2007 (Aho & Turja, 2007). Tutkimusten perusteella noin 1,5–2,1 % suomalaisista eli 65 000–91 000 henkilön katsottiin kuuluvan ”*runsaasti pelaavien riskiryhmään*”, ja noin 1 %:lla suomalaisista aikuisista eli 42 000 henkilöllä katsottiin olleen peliongelma kahden viimeksi kuluneen vuoden aikana (Tammi, 2008). Vastaavatyypisiä tutkimuksia on tehty useissa muissakin valtioissa. Niiden arviot peliriippuvien määristä vaihtelevat 0,2:sta noin 2 prosenttiin aikuisväestöstä. On aiheellista korostaa, että eri kansalliset väestökyselyt perustuvat osittain erilaisiin peliriippuvuuskriteereihin, niiden otokset ovat eri laajuisia, ne on usein tehty eri aikoina ja pelitarjonta voi olla erilaista. Tämän vuoksi eri väestökyselyihin perustuvia vertailuja voidaan pitää lähinnä suuntaa-antavina (esim. Wardle ym. 2007).

Tämä on siis tilanne nyky-Suomessa, jossa vallitsee rahapelien tarjonnassa yksinoikeusjärjestelmä, ja jossa rahapelit ovat yleisesti hyväksytyjä ja laajalti tarjolla¹, mutta samalla niiden saatavuutta rajoitetaan muun muassa rajoittamalla peliautomaattien määrää sekä pelipaikkojen aukioloa. Tilanne on kuitenkin muuttumassa nopeasti. Pelit ovat tulleet tietoverkkojen kautta kaikkialle, ja niitä voi pelata jatkuvasti kotona tai missä tahansa verkon ulottuvilla. Internetissä on suomalaisille tarjolla yli 2 000 pelipaikkaa, joissa pelaamisen paikkaa, aikaa tai määrää ei rajoiteta

1 Vuosiraporttien mukaan RAY:lla on nykyisin noin 8700 pelipaikkaa ja Veikkauksella noin 3200 myyntipistettä Internet myyntikanavan lisäksi.

(esim. SOU 2008:124). Osa peleistä on sellaisia, joita Suomessa ei saa lainkaan tarjota (esim. nettipokeri), lisäksi kyseisillä sivustoilla voi usein pelata velaksi luotollisilla maksukorteilla. Vaikka on line -rahapelien osuus kokonaispelaamisesta on Euroopan talousalueella vielä suhteellisen alhainen (noin 5 % kokonaismarkkinasta europarlamentaarikko Christel Schaldemosen raportin (2008) mukaan), on laitton pelitarjonta kuitenkin niin laajaa, että vastuullista pelitarjontaa on vaikea järjestää kokonaisvaltaisesti. Ulkomaisilla pelisivustoilla pelattaessa tuotot jäävät ulkomaisille pelinjärjestäjille, mutta haitat tulevat miltei aina kokonaisuudessaan suomalaisten veronmaksajien kustannettavaksi (esim. Taskinen 2007b).

Euroopan unionissa jäsenvaltiot eivät ole halunneet saada aikaan yhteistä rahapelilainsäädäntöä, koska niiden ylivoimainen enemmistö haluaa säilyttää nykyiset, kansallisiin traditioihin perustuvat rahapelijärjestelmänsä. Niinpä kussakin jäsenvaltiossa sovelletaan ensisijaisesti kansallista rahapelilainsäädäntöä. EY:n tuomioistuimen vakiintuneen tulkintalinjan mukaan rahapelit ovat perustamissopimuksen tarkoittamaa (erityislaatuista) taloudellista toimintaa, ja niihin sovelletaan muun muassa perustamissopimuksen määräyksiä palvelujen vapaasta liikkuvuudesta. Sitä voidaan rajoittaa vain pakottavista syistä, kuten rikollisuuden torjumiseksi sekä pelaajien, yleisen moraalin ja kuluttajien suojelemiseksi. Rajoitukset eivät saa olla syrjiviä, niiden tulee olla tarkoitukseensa nähden sopivia ja niiden tulee täyttää suhteellisuusperiaatteen vaatimukset. EY:n tuomioistuin on sallinut jäsenvaltioille laajan harkintavallan sen suhteen, miten ne haluavat järjestää rahapelitoiminnan omalla alueellaan. Perustamissopimuksen vastaisina ei ole pidetty esimerkiksi yksinoikeuksia (mm. tapaus C-124/97 Läärä) tai monopolia (Eftan tuomioistuimen päätös E-1/06 Norjan raha-automaattimonopolista), vaan niitä pidetään yhtenä keinona ottaa huomioon kansalliset erityispiirteet.

Tämän raportin kannalta merkittävä EY:n tuomioistuimen linjanveto liittyy vaatimukseen harjoittaa systemaattista ja johdonmukaista rahapelipolitiikkaa (mm. tapaus C-243/01 Gambelli). Kansallisten kieltojen ja rajoitusten tulee perustua aidosti EU-oikeudessa tarkoitettuihin pakottaviin syihin, ja jäsenvaltio voi myös käytännössä joutua osoittamaan rahapelipolitiikkansa systemaattisuuden ja johdonmukaisuuden pelihaittojen minimoimiseksi.

Pelihaittojen ehkäisy ja pelien suunnitteleminen mahdollisimman vähän riippuvuutta aiheuttaviksi ovat luonnollinen osa johdonmukaista ja systemaattista rahapelipolitiikkaa. Arpajaislainkin mukaan on arpajaisiin osallistumisesta aiheutuvia ongelmia seurattava ja tutkittava. Se on erityisen tärkeää juuri nyt, kun pelaaminen on siirtymässä nopeasti verkkoon eikä verkkopelaamisen haitoista ole kunnollista käsitystä.

Näistä lähtökohdista rahapelifoorumi on asettanut tavoitteen:

”Lupaehto- ja pelisääntöasioiden käsittelyyn sekä rahapeliyhteisöjen tuotekehittelyyn tulee kytkeä pelien haitallisuuden evaluointijärjestelmä, joka tuottaa pelien rakenteellisen määrittelyn myötä niiden riskiluokittelun.

Evaluointiasioissa lupa- ja valvontaviranomaisten tulee tehdä yhteistyötä sosiaali- ja terveystieteiden hallinnonalan ja riippumattomien tutkimuslaitosten kanssa.” (Sisäasiainministeriön julkaisuja 28:2006).

Tämän raportin tarkoituksena on tehdä konkreettinen ehdotus rahapelien haitallisuuden evaluointijärjestelmäksi. Koska pelin järjestäminen, pelaaminen ja sen rahoittaminen ovat murtautuneet rajoituksistaan, ehdotamme vaiheittaista etenemistä, jonka aikana menettelytavat pelialan toimijoiden ja valvojan viranomaisen välille kehittyvät tutkimuksen rinnalla. Näin on meneteltävä siksi, ettei Suomessa vielä ole riittävästi tutkittua tietoa erilaisten pelaamismuotojen haitallisista seurauksista. Tiedon kertyessä joudutaan käytännössä lisäksi vetämän hyväksyttävien haittojen rajat kansallisen rahapelipolitiikan mukaisesti. Olemme pyrkineet pitämään esitystä laatiessamme lähtökohtana hyvää hallintotapaa, syrjimättömyyttä ja läpinäkyvyyttä. Ehdottamassamme mallissa eri osapuolten tulee tietää, miksi ja miten rahapelaamisen terveydellisiä, sosiaalisia ja taloudellisia haittoja arvioidaan, ehkäistään ja hoidetaan yksilön, lähipiirin sekä yhteiskunnan näkökulmasta.

Suomessa rahapelejä ovat arvioineet nykyiset rahapeliluvan haltijat itsesääntelymielessä, kehittääkseen vastuullista pelien järjestämistä. Vuosina 2003–2004 Raha-automaattiyhdistyksen aloitteesta hahmoteltiin intersubjektiivinen arviointimalli, joka arvottaa liiketoiminnallisesti soveltuvat ja kulttuurisesti hyväksyttävät rajat rahapelien ominaisuuksille (Heikkilä & Laine, 2004). Suomessa toimivat rahapeliyhtiöt ovat sittemmin ottaneet kyseisen vastuullisuustyökalun käyttöönsä ja arvioineet sillä pelitoteutuksensa ominaisuudet, kehittäneet sitä toimivammaksi sekä ryhtyneet systemaattisesti ja kokonaisvaltaisesti kehittämään vastuullista rahapelitoimintaa suomalaisessa kontekstissa. Nykyisessä oikeudellisessa ympäristössä ei kuitenkaan voida pitää riittävänä pelkästään rahapelilupien haltijoiden itsesääntelyä, vaan arvioinnin tulisi olennaisesti perustua tieteelliseen tutkimukseen, ja rahapelitoimintaa valvojan viranomaisen tulisi arvioida sitä. Tämä on näkemysmme mukaan myös suomalaisten pelinjärjestäjien toive.

Tiivistettynä esityksemme sisältö on seuraava: Pelinjärjestäjän tulisi tehdä *peleli-ilmoitus* hakiessaan rahapelin sääntöjen vahvistamista. Peli-ilmoitukseen kuuluvat pelin *säännöt*, itsearvio pelin riskiprofiilista sekä pelin vastuullisuusohjelma. *Pelin riskiprofilointi* sisältää vastuullisuustyökalulla tehdyn arvion peliriippuvuutta aiheuttavista ominaisuuksista suhteessa tunnettuihin peleihin. Lisäksi hakijan tulisi kuvata *vastuullisuusohjelmassaan* kyseisen pelin tunnetut haittavaikutukset ja toimet, joilla ne hallitaan ja pidetään hyväksyttävissä rajoissa. Hakijan itsearvio riskiprofiilista tulee ennen rahapeliluvasta päättämistä alistaa asiantuntija- ja vertaisarviointiin perustettavassa *rahapelilautakunnassa*. Rahapelilautakunta arvioi erityisesti mahdollisia sosiaalisia, yhteiskunnallisia ja taloudellisia haittoja kansainvälisen ja kansallisen asiantuntemuksen valossa. Lautakunnan lausunnolla varmistetaan peli-ilmoituksen oikeellisuus ja täydennetään pelinjärjestäjien arvioita ja vastuullisuusohjelmaa.

Mielestämme tämänkaltainen menettely on perusteltu nykyisessä muutostilanteessa, jossa pelien tai peliympäristön haittavaikutukset eivät aina ole tiedossa. Peli-ilmoitus ja rahapelilautakunnan lausunto antavat hyväksyvälle viranomaiselle mahdollisuuden asettaa rahapelilupa- ja pelisääntöihin täsmällisiä ehtoja ja määräyksiä, esimerkiksi vaatia peliriippuvuutta vähentäviä muutoksia pelin ominaisuuksiin tai lisätoimia ennakoitujen tai havaittujen haittojen ennaltaehkäisemiseksi.

Ehdottamamme arviointiprosessi soveltuu rahapeliin evaluointiin sekä yksinoikeusjärjestelmässä että usean toimijan markkinoilla. Samoilla työkaluilla ja prosesseilla voidaan arvioida sekä luvallisia että luvattomia rahapelejä, sekä vanhoja että uusia rahapelityyppejä. Samantyyppisiä työkaluja ja prosesseja voitaisiin kehittää myös viihdepelien haittavaikutusten arvioimiseen.

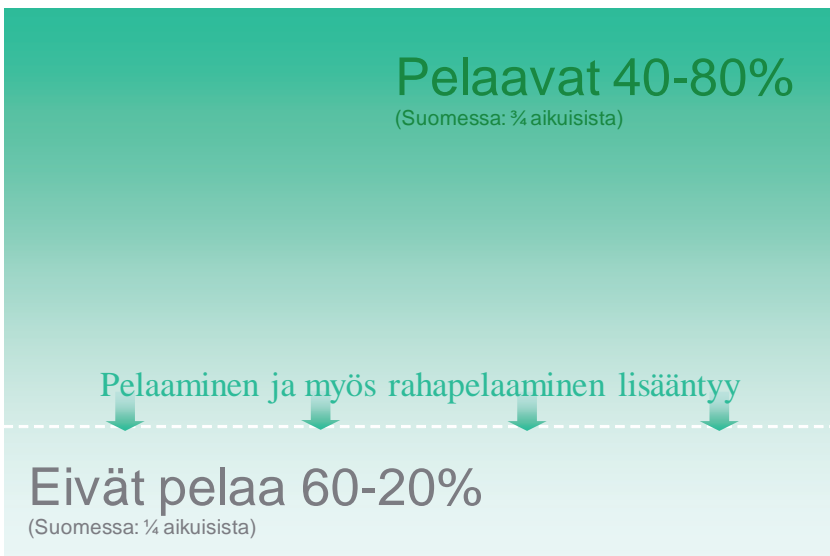
Arviointiprosessi on tekniikkaneutraali siinä mielessä, ettei se sinänsä erottele fyysisiä ja verkon yli tarjottavia rahapelejä toisistaan. Eri asia on, että tarjoaminen verkon yli yleensä vaikuttaa arviointiprosessin tulokseen (muun muassa peliympäristö, saatavuus, tunnistaminen ja pelirytmitys ovat erilaisia). Arvioinnin tulisi perustua läpinäkyvään prosessiin, jossa hyödynnetään pelitoimintaa ja -haittoja koskevaa asiantuntemusta monipuolisesti. Työssämme hahmottelemme myös karkeat resurssitarpeet ja etenemispolun arviointimenettelyn käyttöön ottamiseksi ja edelleen kehittämiseksi. Pidämme mahdollisuutta suunnata tieteellistä tutkimusta kiireisimpiin haittakohteisiin menettelytavan suotuisena sivuvaikutuksena.

RAHAPELAAMISEN ASTEET

Rahapelaamista on hyvin eriasteista. Suurimmalle osalle käyttäjistä rahapelit ovat harmitonta ja hyvin satunnaista vapaa-ajan toimintaa. Suomalainen pelaaminen on varsin keskittynyttä, sillä pääosa tuotoista tulee pieneltä pelaajaryhmältä: jopa kolmannes koko tuotoista on peräisin eniten pelaavien (noin 2 %) ryhmästä (Ilkas & Turja, 2003). Muualla saadut tulokset ovat samansuuntaisia. Alla esitelty luokittelu kuvaa eriasteista pelaamista. Pelaamisen pakonomaisuus ja subjektiivisesti koetut ongelmat ja todetut käyttäytymismallit ovat tärkeimmät aste-eroja kuvailevat tekijät.

Rahapelejä pelaamaton

Suomalaisen rahapelitutkimuksen mukaan 74 % kansalaisista ilmoitti pelanneensa viimeksi kuluneen vuoden aikana (Ilkas & Turja, 2003). Näistä 40 % ilmoitti pelaavansa viikoittain. Näin ollen noin neljännes väestöstä ei pelannut rahapelejä ollenkaan. Näistä osa voi kuitenkin kärsiä rahapelaamisen haitoista pelaajan läheisenä (ks. alla haitoissa). Pelaamattomien arvellaan yleisesti ottaen vähenevän tulevaisuudessa (ks. kuva 1.)



KUVA 1. Aikuisväestön rahapelaaminen Suomessa

Hallittu pelaaminen

Suurimmalle osalle pelaajista ei aiheudu minkäänlaisia ongelmia. Suomalaisten rahapelitutkimusten mukaan² 24–27 % ei pelaa rahapelejä lainkaan ja 1,5–2,1 prosenttia aikuisväestöstä kuuluu paljon pelaavien ongelmaryhmään. Tästä voidaan päätellä, että noin 70 % väestöstä pelaa rahapelejä hallitusti (Ilkas & Turja, 2003; Aho & Turja, 2007). Yleensä näiden pelaaminen on satunnaista tai vähäistä eikä siitä aiheudu haittoja pelaajalle itselleen eikä hänen lähiympäristölleen.

Riskipelaaminen

Riskipelaamista voidaan luonnehtia rahapeliin pelaamiseksi, joka on runsasta ja/tai jossa esiintyy ongelmapelaamisen riskitekijöitä. Riskipelaamisella viitataan pelaamiseen, johon sisältyy keskimääräistä suurempi riski aiheuttaa myöhemmin ongelmia tai haittoja. Tässä suhteessa riskipelaamista voidaan pitää ongelma- ja haittapelaamista edeltävänä vaiheena (mm. Pajula, 2008).

Ongelmapelaaminen

Ongelmapelaaminen (engl. problem gambling) on kansainvälisesti käytetyin termi viitattaessa eriaikaisesti haitalliseen pelaamiseen. Ongelmapelaaminen on syytä erottaa peliriippuvuudesta ja pelihimosta. Ongelmapelaaminen on suhteellisen neutraali ja käyttökelpoinen sateenvarjokäsite. Ongelmallinen pelaaminen on ilmaisu sellaiselle haitalliselle pelaamiselle, jonka ongelmallisuuden astetta ei ole tarkemmin määritelty (Pajula, 2008).

Ongelmapelaaminen ilmenee liiallisena pelaamisena, joka vaikuttaa kielteisesti henkilön muihin elämäntilanteisiin kuten hänen psyykkiseen tai fyysiseen terveyteensä, suoriutumiseensa koulussa tai työelämässä, talouteensa ja/tai ihmissuhteisiinsa (Jaakkola, 2006; 2008). Nettirahapelit näyttäsivät lisäävän ongelmapelaamista kansalaisten joukossa (Griffiths, 2008; Jaakkola, 2006; Wood, 2008).

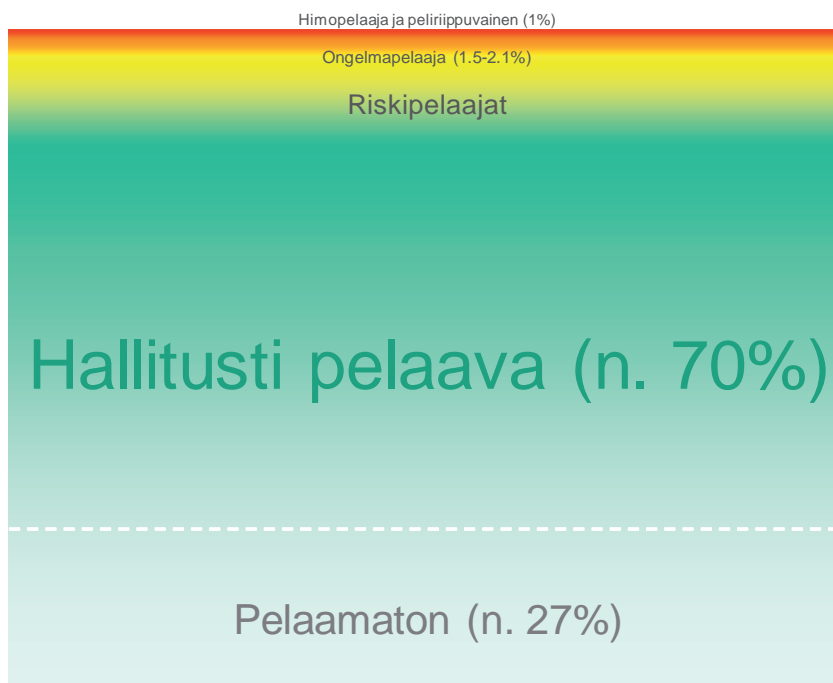
Rahapelaamisessa pelaamisen ongelmallisuuden asteeseen vaikuttaa usea pelaamisen piirreulottuvuus; pelaamisen luonnetta ei siis voi määritellä suoraan vaikakapa siihen kulutettavan rahamäärän perusteella (Pajula, 2008). Esimerkiksi viihdepelaamiseen kuuluvat ajanhallinnan ongelmat eivät tule otetuksi määritelmässä huomioon eikä haittoja kyetä erittelemään terveydellisiin, taloudellisiin ja yhteiskunnallisiin.

2 Tutkimuksissa käytettiin eri perusjoukkoja ja otoksia

Pelihimo ja -riippuvuus

Peliriippuvuudella ja pelihimolla tarkoitetaan yleensä ICD- ja DSM-tautiluokituksen kriteerit täyttävää rahapelaamista (Pajula, 2008). Pelihimo eli peliriippuvuus on niin sanottu toiminnallinen riippuvuus. Pelaamiseen kohdistuvassa riippuvuudessa ei ole mukana kemiallista ainetta, vaan stimulanttina toimivat muut tekijät, kuten pelin jännitys ja huuma sekä voiton tavoittelu (mm. Peltoniemi, 2006). Rahapeliriippuvuuteen ei ole olemassa yhtä selkeää syytä, vaan ongelmien syntyyn vaikuttavat useat eri asiat ja usein niiden yhteisvaikutus. Näitä ovat geneettinen perimä, yksilölliset ja psyykkiset olosuhteet elämäntilanteiden eri vaiheissa sekä sosiaalinen ympäristö ja tarjolla olevien pelipalveluiden rakenteellinen luonne (Wood & Griffiths, 2005). Yhteiskunta voi vaikuttaa kahteen jälkimmäiseen tekijään. Riippuvuudesta aiheutuvat haitat eivät kuitenkaan välttämättä aiheuta yksilölle tai lähiympäristölle kärsimystä, jos yksilö kykenee hallitsemaan riippuvuuskäyttäytymisensä. Riippuvuus sinänsä on hyvin normaali ilmiö. Ongelmalliseksi se muodostuu siinä vaiheessa, jos siitä aiheutuu psyykkisiä, fyysisiä, sosiaalisia tai taloudellisia ongelmia.

Sekä Suomen virallisessa ICD-10:n tautiluokituksessa että DSM-tautiluokituksen suomennoksissa käytetään käsitettä ”pelihimo” viittamaan luokituksen diagnostiset kriteerit täyttävään pelaamiseen. ICD-10 -tautiluokituksessa pelihimo sijoittuu aikuisiän persoonallisuus- ja käytöshäiriöiden alle, käytös- ja hillitsemishäiriöihin. Englanninkielisessä ICD-10 -luokituksessa käytetään vastaavasti termiä pathological gambling ja ruotsinkielisessä termiä spelberoende. ICD-luokitus sisältää patologisen pelaamisen (engl. pathological gambling). Peliriippuvuus-termiä ei jostain syystä käytetä Suomessa virallisessa tautiluokituksessa (ICD), vaikka se olisi sinänsä pelihimoa kuvaavampi termi. Niinpä on suositeltu, että myös peliriippuvuus-termi varataan yksinomaan lääketieteellisiin ja tautiluokituksiin liittyviin tarkoituksiin. (Pajula, 2008). Kuvassa 2 on yhteenveto erityyppisen pelaamisen laajuudesta suomalaisessa aikuisväestössä ajanhetkenä.



KUVA 2. Erityyppisen pelaamisen laajuus suomalaisessa aikuisväestössä

PELAAMISEN HAITTAVAIKUTUKSET

Määrittelimme johdannossa tarkoittavamme haitoilla rahapelaamisesta aiheutuvia terveydellisiä, taloudellisia tai sosiaalisia haittavaikutuksia yksilölle, lähipirille tai yhteiskunnalle.

Ongelmapelaamisen, ongelmattoman pelaamisen, riskipelaamisen ja peliriippuvuuden rajoille ei ole tarkkoja kriteerejä eikä niiden yhteyttä haittavaikutuksiin tunneta läheskään riittävän tarkasti (esim. Anielski & Braaten, 2007). Riittävän hyvin ei tunneta myöskään pelien ominaisuuksien ja haittojen yhteyksiä, vaikka eri osapuolilla on niistä näkemyksiä. Esimerkiksi Suomessa on tutkittu hyvin vähän haittavaikutuksia läheisiin (Pajula, 2005; 2007), samoin yleisiä haittavaikutuksia, eivätkä ne tosiasiallisesti sisälly ongelma- ja haittapelaamisen nykyisiin määritelmiin.

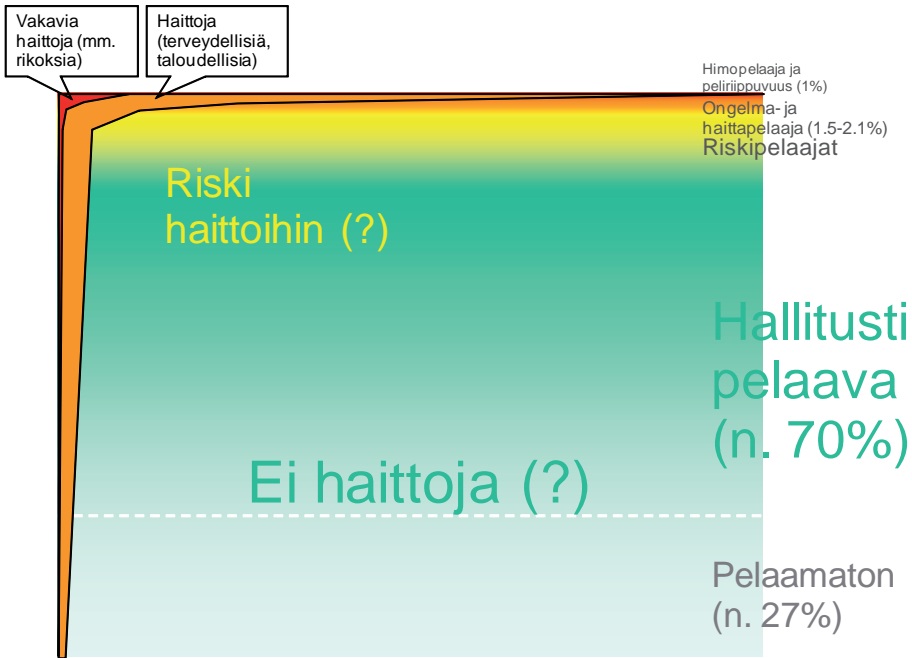
Useimmiten ongelmapelaamista on lähestytty tarkastelemalla pelaamisen syytä. Sen sijaan pelaamisen haitallisista seuraamuksista tiedetään vielä hyvin vähän ja oletukset niistä perustuvat harvoin tieteellisiin tutkimustuloksiin (Anielski & Braaten, 2008). Monissa tapauksissa syyt ja seurauksia on myös vaikea analysoida, sillä osittain samat tekijät saattavat yhtäältä lisätä pelaamisen riskiä, toisaalta ilmetä pelaamisen haittoina, joten on vaikea osoittaa selvä kausaalinen yhteys. Syiden selvittäminen edellyttää myös pitkittäistutkimuksia, joita ei aihealueesta ole saatavissa (May-Chahal ym. 2007). Pelaamisen haitat ovat monien tekijöiden summa, johon vaikuttavat pelaajan yksilölliset tekijät, pelin ominaisuudet, sosiaaliset tekijät sekä tilannetekijät. Yhteiskunnan näkökulmasta tulee arvioida ennen kaikkea sitä, onko rahapeleistä saatava taloudellinen ja sosiaalinen hyöty hyväksyttävässä tasapainossa pelaamisesta aiheutuvien haittojen kanssa. Tosin ekonomistienkin keskuudessa on erimielisyyksiä hyöty-kustannusvertailuun liittyvästä taksonomiasta, hyötyjen ja kustannusten mittaamisesta yleisesti sekä menetelmän soveltumisesta erityisesti rahapelaamisen vaikutusten arviointiin.

Minkälaisia haittoja ja kenelle?

Rahapelaamisen haitat ilmenevät sekä yksilöiden että yhteiskunnan tasolla. Yksilötason ongelmat heijastuvat myös lähiympäristöön. Läheisten määrä on aina moninkertainen peliongelmaisiin verrattuna, yhtä pelaajaa kohden on aina monta läheistä (Pajula, 2007). Läheiset voivat kokea monenlaisia terveydellisiä, sosiaalisia, taloudellisia ja yhteiskunnallisia haittoja aivan kuten pelaajatkin. Kaikilta osin havainnot eivät kuitenkaan pidä yhtä järkeilyn kanssa, sillä läheiset raportoivat hai-

toista esimerkiksi Peluuriin ennalta odotettua harvemmin (Jaakkola, 2008).³ Syytä tähän ei tiedetä.

Haittojen esiintyminen (assosiaatio) erityisesti siirryttäessä hallitusta pelaamisesta ongelmapelaamisen ja haittapelaamisen alueelle on esitetty kuvassa 3 (lähinnä Delfabbro, 2007). Siihen olemme myös kuvanneet ulkoisvaikutuksena syntyviä haittoja lähipiirille ja yhteiskuntaan suomalaisessa aikuisväestössä (tulkintamme Pajula, 2007 ja Jaakkola, 2008 havainnoista).



KUVA 3. Haittojen esiintyminen

Rahapelien haitat näyttäisivät olevan suurelta osin epäsuoria ulkoisvaikutuksia: haittoja realisoituu muillekin kuin pelaajille ja ne realisoituvat eri tavoin pelaajalle kuin ulkopuolisille. Pelaaja ei yleensä pysty korvaamaan aiheuttamia haittoja, vaan ne jäävät läheisten ja yhteiskunnan korjattavaksi. Lisäksi syy–seuraus -suhde on vaikea osoittaa, sillä tutkimustietoa ei ole riittävästi tai se on liian yleistä, ja tutkimuksissakin näyttäisi kysymys olevan yksilöllisestä ongelma-tyydyksestä, joka kärjistyessään aiheuttaa lukuisia haittoja. Kuten esimerkiksi Lähteenmaan ja Strandin (2008) tutkimuksesta ilmenee, taloudelliset ongelmat kärjistyvät siksi, että tietyllä pelityylillä taloudellisen kantokykynsä ja taitonsa ylittävät pelaajat saavat aluksi helposti rahaa, kunnes maksuhäiriöiden toistuessa rahahana sulkeutuu lopullisesti

³ Noin kolmannes Peluuriin tulleista yhteydenotoista tulee pelaajien läheisiltä, vaikka haitoista kärsiviä pitäisi olla moninkertainen määrä haittapelaajiin verrattuna.

eikä pelaaja enää selviä mitenkään nettipokerin vuoksi tekemistään, alun perin tilapäisistä rahoitusjärjestelyistä.

Kanadassa on äskettäin tehty rahapelaamisen sosioekonomisista vaikutuksista tärkeä tutkimus, jossa kartoitetaan kattavasti laillisten rahapelien potentiaalisesti aiheuttamat hyödyt ja haitat (Anielski & Braaten, 2008). Siinä rahapelien sosioekonomiset vaikutukset jaetaan kuuteen ryhmään: 1) Terveydelliset ja sosiaaliset vaikutukset 2) taloudelliset vaikutukset 3) työllisyyteen ja koulutukseen liittyvät vaikutukset 4) viihteeseen ja turismiin liittyvät vaikutukset 5) yhteiskunnalliset ja oikeudelliset vaikutukset sekä 6) kulttuuriin liittyvät vaikutukset. Asiaa voidaan havainnollistaa seuraavilla tutkimuksen viitekehyksestä otetuilla lainauksilla, joista ensimmäinen esittää rahapelaamisesta aiheutuvia terveydellisiä ja sosiaalisia haittoja (kustannuksia) (taulukko 1) ja jälkimmäinen rahapelaamisen taloudellisia haittavaikutuksia (taulukko 2).

Pelaamisen moninaisia haittoja ei käsillä olevassa raportissa ole relevanttia kattavasti selvittää. Keskeistä evaluointimallin kehittämisessä on ottaa rahapelaamisen haitat laaja-alaisesti huomioon yksilön, hänen lähipiirinsä sekä yhteiskunnan näkökulmasta. Haittoja tulee myös arvioida moninaisesti terveydellisestä, sosiaalisesta sekä taloudellisesta näkökulmasta.

TAULUKKO 1. Terveysteen liittyvät haittavaikutukset (kustannukset)

Terveydelliset haittavaikutukset (kustannukset)	
Ongelmapelaamisen laajuus	Ongelmapelaamisen esiintyminen ja yleisyys yhteisössä tai alueella. Yhteisöllisiin tai alueellisiin hoitopalveluihin hakeutuvien määrä
Ongelmapelaaminen ja sairastuminen (co-morbidity)	Ongelmapelaamisen ja sairauksien yhteisesiintyminen <ul style="list-style-type: none"> • mielenterveysongelmat • masennus ja mielialaongelmat • fyysiset ongelmat (esim ruoansulatusongelmat, kohonnut verenpaine)
	Ongelmapelaamisen ja aineiden (mm. päihteet, huumet, lääkeaineet) väärinkäyttö
Kuolemat (mortality)	Luonnolliset, ongelmapelaamiseen liittyvät kuolemat
Itsemurhat	Itsemurhat, jotka liittyvät ongelmapelaamiseen
Sosiaaliset suhteet	Perheiden hajoaminen: ongelmapelaamisesta seuraavat erot ja avioerot
	Peliriippuvaisen aiheuttamat haitat lapsille, puolisoille ja muille perheenjäsenille
	Sosiaalinen eristyminen
	Psykkiset vaikutukset pelaajien omaisiin ja ystäviin
	Perheväkivalta

Taulukko 2. Talouteen liittyvät haittavaikutukset (kustannukset)

Taloudelliset haittavaikutukset (kustannukset)	
Vararikko	Ongelmapelaamisesta seuraavien henkilökohtaisten konkurssien (tai velkajärjestelyjen) määrä
Talouden hallinnan ongelmat (pelivelat)	Itse arvoidut taloudelliset ongelmat, kuten pelivelat, pelaamisen tai pelivelkojen rahoittaminen lainoilla
	Säästöjen käyttö pelaamiseen, kiinteän ja irtaimen omaisuuden myyminen pelivarojen hankkimiseen
Elämänlaadun heikkenemisen hinta	Peliongelmien selvittelyyn käytetyn vapaaehtoistyön vaihtoehtoiskustannus
Julkisen talouden (lisä-)kustannukset	Ongelmapelaamisen ehkäisyyn, hoitoon ja valistukseen käytetyt varat
	Peliteollisuuden valvonnan kustannukset
	Peliteollisuuden infrastruktuurin luomisen ja sääntelyn kehittämisen kustannukset
	Peliteollisuudelle suunnattu julkinen tuki

Terveyshaitat

Ongelmapelaajien niin fyysinen kuin ennen kaikkea psyykinen terveys heikkenee laaja-alaisesti (ks. mm Delfabbro, 2007). Sekä aikuiset että nuoret pelaajat menettävät usein itsensä hallinnan ja laiminlyövät velvollisuuksiaan, (Delfabbro, 2007; Griffiths & Wood, 2000; Grupta & Derevensky, 2000; Hayward 2004; Ilkas & Aho, 2006). Ennen kaikkea rahapelaaminen muuttaa yksilön tavallista tapaa toimia (Griffiths, 2008). Pelaamisesta aiheutuneet huolet saattavat heijastua psyykkisinä vaikeuksina, itsesyttöksinä, häpeänä ja ahdistuksena (Jaakkola, 2006) sekä itsetuhoisena käyttäytymisenä ja itsemurha-ajatuksina (Delfabbro, 2007; Grupta & Derevensky, 2000; Hayward & Colman, 2004; South Austrian Department of Human Services, 2001) ja alkoholin sekä muiden päihteiden käyttönä (mm. Grupta & Derevensky, 2000). Peliriippuvuuteen on yhdistetty myös alhaisempi itsetunto sekä depressio (Delfabbro, 2007; Grupta & Derevensky, 2000). Lisäksi pelaamiseen voidaan paeta mielenterveydellisiä ja sosiaalisia ongelmia (Griffiths & Wood, 2000; Jaakkola, 2006). Hallitsemattomassa pelaamisessa voi esiintyä dissosiaatiota, jolle tavanomaista on tunne, että joku muu kontrolloi omaa toimintaa, itse ei kykene hallitsemaan sitä sekä ajan katoamisen tunne (Delfabbro, 2007). Voimakkaimmat kokemukset ovat esiintyneet elektronisten pelien parissa sekä pelialissa, joissa normaalit realiteetit häviävät ympäriltä ja immersio peliin on suuri. Siksi on ensiarvoisen tärkeää seurata mainitunlaisten pelien pelaajia ja kehittää peleihin tauo-

tusta ja muita todellisuuteen palauttajia. Näin pelaaja pystyisi ohjaamaan toimintaansa huolellisemmin ja rationaalisemmin. On kuitenkin hyvin tavallista, että mikä tahansa mielenkiintoinen vie helposti ajantajun, joten on tärkeää kyetä erottelemaan innostuneisuus tai tavallisemmat psykologiset prosessit, kuten välttämisen coping-menetelmä (pyrkimys hakea sosiaalisesti hyväksytyjä keinoja sisäisille pakotteille) psykiatrisesta lähtökohdasta.

Yhteiskunnan näkökulmasta suurimmat haitat ovat epäsuorat kustannukset pelaajan ongelmien hoitamisesta sosiaali- ja terveystoimissa. Näitä ovat muun muassa hoidon, pelaamisen seurannan sekä tutkimisen kustannukset.

Sosiaaliset haitat

Ongelmapelaaminen heijastuu myös ihmissuhteiden hoitamiseen, niiden kaventamiseen, ristiriitoihin ajasta ja rahasta sekä esimerkiksi kasvatusvelvollisuuksien laiminlyönteihin (mm. Griffiths & Wood, 2000; Grupta & Derevensky, 2000). Pelaamisella on suuri merkitys lähipiirille, jolle se aiheuttaa monenlaisia terveydellisiä, sosiaalisia ja taloudellisia ongelmia (Pajula, 2005). Ongelmapelaaminen vaikuttaa merkittävästi myös perheiden hyvinvointiin, parisuhteeseen sekä ystävyys-suhteisiin (Delfabbro, 2007). Peliriippuvaisen vanhemman suhteet omiin lapsiinsa kärsivät (Delfabbro, 2007).

Toisaalta rahapelaaminen vaikuttaa lapseen myös siten, että vanhemmat usein rohkaisevat lapsiaan rahapelaamisen pariin. Peliriippuvuuden riski kasvaa, jos perheessä tai suvussa on ongelmapelaajia (mm. Delfabbro, 2007; Grupta & Derevensky, 2000).

Taloudelliset haitat

Pelaaminen aiheuttaa taloudellisia ongelmia, jos yksilö pelaa enemmän kuin mihin hänellä olisi varaa. Kun pelaamiseen ei olisi enää varaa, mutta sitä jatketaan siitä huolimatta, seuraa ongelmia, joista keskeisiä ovat taloudellisten velvollisuuksien laiminlyönti, hallitsematon rahan käyttö pelaamiseen sekä velkaantuminen (Griffiths & Wood, 2000). STM:n teettämien väestökyselyjen (Ilkas & Turja, 2003; Aho & Turja, 2007) tulosten perusteella velkaa pelaamiseensa ottaisi noin 2 prosenttia suomalaisista, ja rahapelejä usein pelaavistakin vain 4%, jos kyselyn tulokset yleistetään koskemaan kaikkia pelaajia ja kaikkia suomalaisia. Absoluuttisiksi luvuiksi muunnettuna tämä tarkoittaisi, että noin 10 000 suomalaista ottaisi velkaa rahapelaamiseensa. Vielä pienempi osa joutuisi näiden velkojen takia taloudellisiin vaikeuksiin (Lähteenmaa & Strand, 2008). Toisaalta yli puolella Peluurin tilastoissa olevista pelaajista oli vuonna 2007 pelaamisesta aiheutuvia taloudellisia vaikeuksia.

Merkittäviä kustannuksia aiheuttaa myös rahapeleistä johtuvien rikosten tutkinta, käsittely tuomioistuimissa ja tuomioiden täytäntöönpano. Peluurin vuoden 2007 tilastoinnin mukaan rikoksia oli pelaamisen rahoittamiseksi tehnyt vähintään 4 % auttavaan puhelimeen soittaneista pelaajista. Myös muiden pohjoismaiden auttavissa puhelimissa osuus on samaa luokkaa, 4–5 % (Jaakkola, 2008). Englantilaisen väestökyselyn mukaan 0,1 % kaikista vastaajista kertoi syyllistyneensä rikokseen pelaamista rahoittaakseen (Wardle ym. 2007).

Toisaalta esimerkiksi Australiassa ja Uudessa Seelannissa saadut tutkimukset ovat päätyneet huomattavasti korkeampiin arvioihin kuin pohjoismaiset. On arvioitu, että Australiassa ja Uudessa Seelannissa noin 10 % SOGS 5+ tason pelaajista on syyllistynyt rikolliseen toimintaan rahoittaakseen pelaamistaan. SOGS 10+ tason ongelmapelaajista rikolliseen toimintaan on arvioitu ajautuneen vähintään 30 %:n (Delfabbro, 2007).

Rahapeleihin sinänsä voi liittyä hyvin monentyyppistä rikollisuutta. Erityisesti sähköisissä etäpeleissä pelinjärjestäjä voi huijata pelaajia manipuloidulla peliohjelmistoja antamaan ennakolta määrättyjä tuloksia tai soveltamalla eri sääntöjä eri pelaajiin (Marcus 2008). Pelinjärjestäjän asiamiehet voivat syyllistyä taloudellisiin rikoksiin pelinjärjestäjiä kohtaan. Vedonlyöjät voivat järjestellä sopupelejä vedonlyönnin kohteista. Sekä pelaajat että valvonnan ulottumissa olevat pelinjärjestäjät voivat pestä rahaa rahapelien avulla. Suomessa ei kuitenkaan tiettävästi ole raportoitu oikeustapauksia, joissa laillisten rahapelien pelaaja olisi tuomittu rahanpesusta (Kujanpää, 2007). Voidaan ajatella, että suomalaisessa rahapelitoiminnassa ovat rahanpesua merkittävästi ehkäisseet rahanpesulain (365/2003) säännökset palaaajan tunnistamisesta pelikasinossa sekä pelattuun määrään (3 000 €) liittyvä tunnistusvelvollisuus veikkaus-, vedonlyönti- ja totopeleissä. Luotettavaa tutkimusaineistoa on kuitenkin saatavilla erittäin niukasti rahapelitoimintaan kytkeytyvän rikollisuuden luonteesta, laajuudesta ja tekotavoista.

Yhteenvedona voimme todeta, ettei haittaevaluointi voi mielestämme perustua niin hataraan ja hajanaiseen tutkimustietoon kuin kansainvälisistä lähteistä on saatavilla. Niistä parhaiskakaan ei pystytä noudattamaan tarvittavaa systematiikkaa, jotta voitaisiin esittää käytännön suosituksia rahapelaamisen haittojen vähentämiseksi erityyppisissä peleissä. Ottaen huomioon ongelmien määrän ja pelaamisen yleisen hyväksyttävyyden on viisaampaa luoda suomalaiseen yhteiskuntaan sopiva menettelytapa, jolla pelaamisen haitat voidaan havaita ja niihin puuttua, kuin pyrkiä etukäteen rajoittamaan liikaa enimmäkseen ongelmatonta pelaamista – liiallinen rajoittaminen vain aiheuttaisi ulkoisvaikutuksia, jotka lisäisivät rahapelaamisen hyvinvointitappiota ja siirtäisivät pelaamista ulkomaiseen pelitarjontaan. Myös tietokonepeleistä aiheutuu osittain vastaavan tyyppisiä haittoja kuin rahapeleistä, erityisesti sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja (mm. Salokoski, 2005; Salokoski & Mustonen, 2007). Taloudelliset haitat rahapeleihin verrattuna ovat vielä vähäisiä, koska rahavoitosta ja tappiosta ei useimmiten pelata. Raha- ja tietokone-

pelien haittatutkimuksella on paljon yhteistä rajapintaa, ja tämä täytyisi ottaa tutkimusagendan suunnittelussa huomioon.

Tulevan haittaevaluoinnin kannalta olemme alla luetelleet alustavasti tietolähteitä, joista ongelmien kasautumista voisi ennakoida ja toisaalta niitä lähteitä, jota kautta haittoja ilmenee.

Terveydelliset haitat: Työterveyslaitokselta, (esim. aluksi kyselyillä, myöhemmin käyttäen WHO:n luokitusta), Terveyden ja hyvinvoinnin laitokselta, Kelasta ja mahdollisesti vakuutusyhtiöistä.

Sosiaaliset haitat: poliisilta/tuomioistuimilta (haastatteleamalla), sosiaaliviranomaisilta (tilastointi), lähiomaisilta (tutkimus), GA:lta eli Suomessa Peluurista sekä esim. OMNIBUS-kyselyllä edustavalta otokselta kansalaisista.

Taloudelliset haitat: Luottokunnalta, vippiluotottajilta, lähiomaisilta, velkaneuvojilta ja Peluurista.

HAITTOJEN ARVIOINTIMALLIT

Nykytietämyksellä ei voida osoittaa aukottomasti, mitkä pelin piirteet aiheuttavat minkäkin asteista riippuvuutta. Systemaattisia tiedonlähteitä on vasta syntymässä, ja tiedon keruuseen tulee kiinnittää huomiota tulevina vuosina. Syyt tähän ovat moninaiset: yhteiskunnan tasolla tehdyt tutkimukset ovat epätarkkoja ja teoreettisesti vielä kehitymässä, rahapelaamisympäristö on kokonaisuudessaan muuttumassa moninaisemmaksi ja riskipitoisemmaksi, esimerkiksi rahoitusmahdollisuudet ovat parantuneet myös ongelmapelaajille. Lisäksi ihmisten suhtautuminen rahapelaamiseen on arkipäiväistymässä jo nuoresta pitäen ja muuttumassa suvaitsevammaksi (Taskinen, 2007a).

Rahapelaamisen haittojen syntyyn ja ylläpitämiseen vaikuttavat (mm. Griffithsin, 2008 mukaan) psykologisten taipumusten lisäksi pelin piirteet, arki ja elämäntilanne. Heuristiikkoja näihin haittoihin on kehitetty asiantuntija-arvioilla, kuten Griffithsin mallilla (Wood & Griffiths, 2005) tai arvottamalla peliprofileja eri toimijoiden kesken (Suomen rahapeliyhtiöllä käytössään oleva malli, Järvinen, 2008). Viimeaikaiset arviointimallit ovat kuitenkin selvästi pyrkineet tunnistamaan holistisesti myös pelin piirteiden ja laajemman makrotason ympäristönvaikutuksia peliongelmiin synnyssä, ei vain psykologisia tekijöitä haittojen takana.

Tätä taustaa vasten haittojen arviointimallissa tulisi arvioida systemaattisesti, kuinka paljon nämä haitat tulevat lisääntymään, jos peli sallitaan. Näin suomalainen yhteiskunta voi asettaa hyväksymistason pelityypin aiheuttamille yksilöllisille, sosiaalisille ja taloudellisille ongelmille. Rahapeliyhtiöillä ja Peluurilla on tästä kasvavasti tietoa. Toisaalta peliteollisuus kehittyy nopeasti, luo uusia ansaintamahdollisuuksia ja muokkaa pelejä entistä dynaamisemmiksi ja yhteisöllisemmiksi: edetessä voidaan sääntöjä muuttaa ja lisätä piirteitä (mm. Monighan, 2009), joten haittojen arviointimallissa tulee ottaa huomioon myös nämä kehitystrendit, kuten esimerkiksi ajanhallintaongelmien suhteellinen kasvu.

Vastuullisuustyökalu

Suomessa Raha-automaattiyhdistyksellä sekä Veikkauksella on käytössään alunperin Heikkilän ja Laineen (2004) kehittämän mallin pohjalta tehty vastuullisuustyökalu (Järvinen, 2008), jonka avulla voidaan tunnistaa rahapelien vetovoimaisuustekijöitä peli- ja jakelutekniikasta riippumatta. Se on pyritty tekemään yhteismitalliseksi eri rahapelityyppien, kuten automaatti- ja kuponkipelien välillä. Vastuullisuustyökalulla tarkastellaan pelituotteiden ominaisuuksia, niitä pelien säädettäviä piirteitä, jotka tekevät pelistä enemmän tai vähemmän vetovoimaisen. Se tarjoaa myös

valvovalle viranomaiselle mahdollisuuden määrittellä arviointikriteerit, joiden perusteella voidaan johdonmukaisesti valvoa rahapelien ominaisuuksien pysymistä halutuissa raameissa. Peliyhtiöt voivat soveltaa niitä itsesääteelyyn. Työkalun avulla voidaan myös arvioida yksinoikeusyhteisöjen pelireviirejä ja arvioida laittoman pelitarjonnan haitallisuutta.

Vastuullisuustyökalu jakaantuu yhdeksään osioon, joissa kussakin on useita mittareita. Pelien tyypittelyn lähtökohtana on pelien haitalliseksi tiedetyt piirteet eli sellaiset peliriippuvuutta tai negatiivisia seuraamuksia aiheuttavat piirteet, joiden voidaan olettaa vaikuttavan pelaajan pelikokemukseen. Mitä suuremman arvon ominaisuus arvioinnissa saa, sitä haitallisemmaksi peli voidaan arvioida pelaajalle. Peleistä arvioidaan seuraavat pelikokemukseen vaikuttavat ominaisuudet:

Pelaamisen elementit. Osiossa analysoidaan rahapelaamisen keskeiset osatekijät. Pelisykli arvioidaan sekä pelaajan että pelinjärjestäjän näkökulmasta. Ensinnäkin määritellään aika, joka jää panoksen asettamisen ja tuloksen selviämisen välille. Toiseksi arvioidaan, kuinka usein arvonta tai arpajaiset järjestetään tai pelattavissa olevia kohteita sulkeutuu. Analysoidaan, kuinka nopeasti mikä tahansa pelin voitto on nopeimmillaan käytettävissä uuteen peliin. Arvioidaan mahdollisuus valita erilaisia pelitapoja sekä pelisession pituus ja laatu. Pelaamiseen käytetyn ajan lisäksi määritellään myös yksittäisten pelien eli toistojen määrä. Myös pelaajan mahdollisuutta uppoutua peliin (immersio) selvitetään. Uppoutumista arvioidaan toiminnallisesta, älyllisestä sekä sosiaalisesta näkökulmasta. Lisäksi pohditaan pelin edellyttämää aktiivisuutta pelaamisen aikana.

Taloudellisen tappion riski. Tässä osiossa arvioidaan, kuinka paljon ja kuinka nopeasti pelissä voi hävitä rahaa. Tarkastellaan pelien tyypillisistä kertapanosta yhdessä pelisessiossa, keskimääräistä hävityn rahan määrää yhden pelikerran aikana, aikaa jona pelaajan rahallinen tappio euroissa keskimäärin kertyy, maksimikertapanosta, enimmillään hävityn rahasumman suuruutta sekä pelaamisen kovuutta, jolla tarkoitetaan pelaamisen tyypillisintä hintaa kovimmin pelaavan kymmenyksen keskuudessa.

Voitto- ja panosrakenne. Palkintorakenne eli päävoittojen suuruus ja valinnan mahdollisuudet panosten suhteen ovat ominaisuuksia, jotka todennäköisesti houkuttelevat pelaamaan. Suuren päävoiton tavoittelu voi olla pelaamisen ensisijainen motiivi. Lisäksi arvioidaan muiden kuin suurimpien voittojen merkitys: jos pelissä on useampia voittoluokkia, ne voivat houkuttaa pelaamaan jopa vahvemmin kuin epätodennäköisempi päävoitto. Rakenteesta arvioidaan myös voittosuhte, voitto-tiheys, voittofrekvenssi, palautusprosentti sekä panoskaala. Lisäksi pelistä määritellään pelaajan mahdollisuus valita voittokertoimensa sekä pienin maksu, jolla voi osallistua yhteen pelin arvontaan.

Taitojen, tiedon, sattuman ja sääntöjen rooli. Tässä osiossa arvioidaan, missä määrin pelin osallistuminen edellyttää pelaajalta tietoa. Toisaalta analysoidaan, mitä

taitoja ja millaista pelin syvempää ymmärrystä edellytetään, jotta pelissä voi menestyä. Näitä ominaisuuksia tarkastellaan sen suhteen, kuinka paljon pelaajan edellytetään opettelevan ja ymmärtävän pelin sääntöjä sekä miten vaativaa sääntöjen tuntemuksen ja tiedon soveltaminen pelissä on, jotta menestyisi. Lisäksi arvioidaan, tarvitseeko pelaajan ottaa huomioon muiden pelaajien tai pelin järjestäjän strategioita omassa pelistrategiassaan. Myös aistien sekä motorististen taitojen merkitys peliin osallistumisessa ja siinä menestymisessä arvioidaan.

Pelin ja sen ympäristön houkuttelevuus. Tässä osiossa tarkastellaan pelin esillepanon ja pelaamisympäristön vaikutusta pelaamiskokemukseen ja sen houkuttelevuuteen. Esillepanoa ja ympäristöä arvioidaan värien, valojen ja äänien osalta. Lisäksi arvioidaan, kuinka pelinjärjestäjä tuo arvontatapahtuman esille. Analysoidaan miljöötä, jossa pelataan, sekä pelaamista tukevia palveluita, kuten vedonlyöntivihjeitä, tulospalveluita, arvonnin tai arvonnin kohteen televisionäkyvyyttä sekä kyseisten palvelujen laajuutta. Pelaamiseen liittymättömät oheispalvelut voivat myös vähentää pelaajan itsekontrollia pelaamisen keston ja panostusten suhteen.

Lisähoukutukset. Lisähoukutusiksi ovat pelien piirteet, joissa käytetään hyväksi pelaajan toivetta voitosta. Osiossa arvioidaan, pyritäänkö pelaajan kokemusta kohottamaan keinotekoisesti tai luodaanko käsitys unelmien mahdollisesta toteutumisesta. Läheltä piti -tilanteissa pelin lopputulos on esimerkiksi vain yhden osuman päässä voitosta. Osiossa tarkastellaan myös, onko pelin arvonta rehellinen ja kuinka paljon tietoa siitä pelaajalla on saatavissa. Näennäistaitojen sekä -valintojen tarjoaminen tai tukeminen ylläpitää harhakuvitelmia, joiden mukaan pelaajan taidoilla tai valinnoilla olisi merkitystä lopputuloksessa. Lisäksi osiossa arvioidaan, onko pelissä erityisiä suunnitteluratkaisuja, joilla tuetaan rahapelaajan harhauskoimuksia, kuten uskomusta peräkkäisten pelien korrelaatiosta. Osiossa tarkastellaan myös mahdollisia muita lisähoukutusiksi, kuten bonuskierröksien mahdollisuutta.

Sosiaaliset piirteet. Osiossa arvioidaan rahapelaamisen sosiaalisia piirteitä, jotka saattavat olla pelaamista lisäävä tai hillitsevä tekijä. Sosiaalisuuden merkitystä tarkastellaan sen asteen ja vaikutuksen sekä sosiaalisen kontrollin ja julkisuuden näkökulmasta. Osiossa tarkastellaan, missä määrin yksin tai muiden kanssa pelaaminen joko lisää tai vähentää painetta, panoksia tai pelaamisen kestoa. Lisäksi arvioidaan, onko pelaamisella yleisöä ja vaikuttaako se pelaamista rajoittavasti vai lisäävästi.

Saatavuus. Saatavuuden näkökulmasta arvioidaan pelin levityskanavia sekä ajan että paikan suhteen. Osiossa määritellään, onko peli pelattavissa rajoitetusti vai rajoittomasti, onko pelin saatavuutta rajoitettu paikallisesti, kuinka helppoa tai hankalaa on ryhtyä pelaamaan, onko pelaamista rajoitettu lailla tai ikärajoilla sekä missä määrin ja millä keinoin pelinjärjestäjä tukee pelaajan päätöksiä ja mahdollisuuksia hallita tai rajoittaa omaa pelaamistaan.

Markkinointiviestintä. Osiossa arvioidaan erilaisten markkinointitoimien vaikutusta pelituotteen houkuttelevuuteen. Tällöin analysoidaan, mitä markkinointikannavia käytetään ja millä tavalla markkinointi kohdentuu eri kanaviin, kuinka paljon ajassa mitattuna tuotetta markkinoidaan, kuinka paljon rahaa markkinointiin käytetään, kuinka laajalle asiakasryhmälle markkinointi on kohdistettu sekä millaista markkinointiviestintä on luonteeltaan ja millaisia keinoja siihen sisältyy.

Kussakin yllä selostetuissa osioissa on useita arvioitavia ominaisuuksia, joita kutsutaan mittareiksi. Jokainen arvioitava ominaisuus saa arvon nolasta neloseen, ja ominaisuuksista voidaan muodostaa pelikohtainen profiili suhdelukuineen ja visualisointineen. Visualisoinnin perusteella voidaan (pari-) vertailla eri pelien profiileja helposti. Lisäksi työkalun avulla voidaan asettaa tietyt raja-arvot erilaisille peleille, minkä perusteella pelien ominaisuuksia voidaan säädellä siten, että ne täyttävät vaatimusten mukaiset maksimiarvot (Järvinen, 2008). Näin ollen pelien tyypittelyä voidaan hyödyntää monipuolisesti pelien määrittelyyn, pelien hyväksyttävien ominaisuuksien täsmentämiseen sekä yksittäisten pelintarjoajien pelien strategiseen asemointiin (Heikkilä & Laine, 2004). Malli on myös dynaaminen, sillä edellä mainitut yhdeksän osiota voidaan muuttaa. Malli perustuu AHP-menetelmään (Saaty, 1980), jolla löydetään tärkeimmät lopputulokseen vaikuttavat ominaisuudet painottamalla niiden alaominaisuuksia suhteellisin painoarvoin. Näin pyritään siihen, että relevanteimmat ominaisuudet tulevat mukaan, jotta malli ei monimutkaistu liikaa. Lisäksi mallin jatkokehittämät soveltuvat monenkeskiseen (=intersubjektiiviseen) arvottamiseen: osapuolet laativat ensimmäisenä mallin ja sen jälkeen etsivät ominaisuuksista keskustellen parhaan vaihtoehdon tai konsensusen (Heikkilä & Laine, 2004).

Valvovan viranomaisen näkökulmasta suomalaisen arviointimallin vahvuus on ensinnäkin se, että sen avulla voidaan määrittellä tarkat ja selvästi toisistaan erottuvat peliprofiilit kullekin yksinoikeusyhteisölle. Tyypittelyn perustana olevia rajoitusperusteita voidaan määrittellä yhteiskunnallisen hyväksyttävyyden perusteella, jos määrittelyyn osallistutaan riittävän edustavasti. Silloin voidaan muodostaa yhteinen näkemys, jonka perusteella määrittellään esimerkiksi se, milloin peli on 'liian' addiktiivinen tai se, milloin se on järjestetty 'vastuuntuntoisesti' ja 'valvotusti'.

Profiilien avulla voidaan tarkastella myös valtioiden rajat ylittäviä sähköisiä etäpelejä. Jos pelin profiili osoittautuu erilaiseksi kuin Suomessa luvallisesti järjestettävien pelien profiilit, se voidaan kieltää tällä erityisellä perusteella. Kiellon peruste olisi tässä tapauksessa Suomen kulttuurilliset tai moraaliset erityispiirteet.

Kehitetty vastuullisuus työkalu tarjoaisi Suomessa rahapelejä tarjoaville tahoille mahdollisuuden itsesäätelyyn haittaevaluaationsa perusteella. Valvovan viranomaisen tehtäväksi tulisi asettaa eri jakelukanavien peleille tietyt maksimiarvot täyttävät, niiden haitallisuutta kuvaavat profiilit, joiden sisälle kyseisen rahapeli-

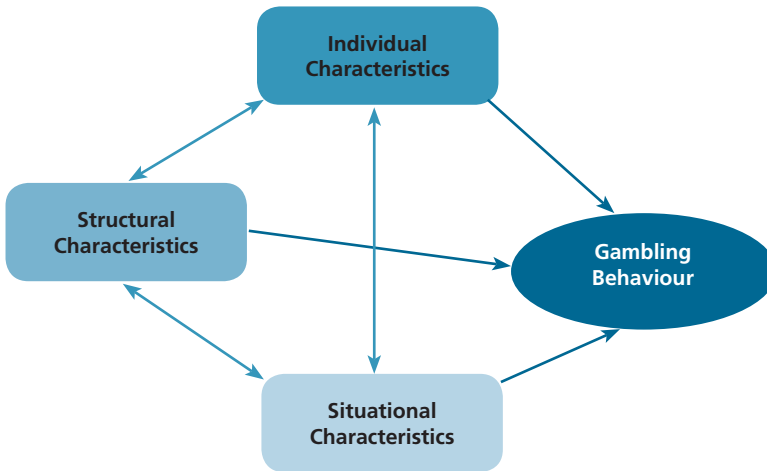
lajin pelien tulee mahtua, sekä johdonmukaiset arviointikriteerit kieltämisen tai rajoittamisen perusteeksi.

Itsesäätely ja pelien arvioiminen edellyttävät perehtyneisyyttä aihealueeseen. Myös valvonta edellyttää asiantuntemusta sekä ajan resursointia tehtävään. Johdonmukaisen ja avoimen toimintaperiaatteen noudattamiseksi rajoituksista päättämisen tulee olla hyvin dokumentoitua ja avointa.

Vastuullisuustyökalu on monipuolinen ja kattava menetelmä, jolla saadaan arvioitua pelien ominaisuuksia verrattain hyvin. Vielä parannuksia kaipaava ominaisuus on sosiaaliset piirteet, joissa kysymykset ovat tulkinnanvaraisia, eivätkä esimerkiksi havaitut sosiaaliset ulottuvuudet ole yksioikoisesti riippuvuusrisiä lisääviä tekijöitä, vaan saattavat myös ehkäistä liiallista pelaamista sosiaalisen syyllisyyden tai häpeän takia. Sosiaalisissa ominaisuuksissa ei ole myöskään otettu huomioon sosiaalisten yhteisöjen merkitystä sekä pelaajien vuorovaikutusta virtuaalisessa vuorovaikutteisessa ympäristössä pelattavien rahapeliin osalta. Joidenkin pelien ympärille muodostuvat yhteisöt rakentavat pelaajalle vertaistukiryhmän, joka tukee pelaamista ja lisää pelaamisen parissa vietettyä aikaa. Myös muut oheistoimintamahdollisuudet peliyhteisön kanssa siirtävät pelaajan sosiaalista vuorovaikutusta yhä tiiviimmin osaksi pelitoimintaa paikasta ja vuorokauden ajasta riippumatta.

GAM-RiSC -menetelmä rakenteellisten ominaisuuksien riskien arvioimiseen rahapeleissä

Richard Woodin sekä Mark Griffithsin (2008) kehittämässä arviointimenetelmässä tavoitteena on identifioida rahapeliin riskit riippuvuudelle altistumisen näkökulmasta. Parke & Griffiths jakavat peliriippuvuuteen vaikuttavat tekijät pelaajan yksilöllisiin tekijöihin, pelin ominaisuuksiin sekä tilannetekijöihin (kuva 4, Parke & Griffiths, 2007; Wood & Griffiths, 2008). Mallia voidaan pitää hyvin merkittävänä laajenuksena vallitsevaan näkemykseen. Siinä pelaamisen haittojen katsotaan seuraavan yksilön psykologisista ominaisuuksista, joiden takia pelaaminen ei pysy kontrollissa. Mallissa tunnustetaan, kuten suomalaisessakin mallissa, pelin ominaisuudet ja pelin makroympäristö merkittäviksi rahapelaamista selittäviksi tekijöiksi, joiden väliset riippuvuudet vaihtelevat.



KUVA 4. Mikä tekee pelistä addiktoivan?

Rahapelaamiseen vaikuttavat tekijät

Pelin rakenteelliset ominaisuudet (structural characteristics) vahvistavat ja tyydyttävät pelaajan tarpeita, niin sanottuja käyttösyitä. Tilannetekijät (situational characteristics) houkuttelevat yksilöä aloittamaan pelaamisen, kun taas yksilölliset tekijät synnyttävät tarpeita sekä vaikuttavat siihen, kuinka yksilö tulkitsee kyseiset tarpeensa ja hallitsee niitä.

Griffiths ja Delfabbro (2001) tuovat esille, että hyvin monet erilaiset yksilölliset tekijät (individual characteristics) vaikuttavat rahapelaamiseen ja mahdollisen peliriippuvuuden syntymiseen. Pelaajan persoonalliset piirteet, ajatukset, uskomukset sekä asenteet vaikuttavat siihen, miten hän suhtautuu rahapeleihin ja kuinka hän pelaa. Pelaamisen aloittamiseen, jatkamiseen ja hallintaan liittyvät olennaisesti myös tiedostamattomat motiivit eli niin sanotut pelaamisen käyttösyöt, joita voi olla kognitiivisia, emotionaalisia sekä sosiaalisia. Yksilön pelikäyttäytymistä ohjaavat myös taloudelliset motiivit, päämäärät ja toive vaurastua tai saada hävityt summat takaisin. Sosiaaliset ja taloudelliset paineet voivat olla pelaamisen syitä mutta myös seurauksia. Yksilön biologiset prosessit vaikuttavat myös pelihimoon. Hänelle voi syntyä esimerkiksi luja tarve säädellä pelaamalla vireystilaansa ja adrenaliinitasoaan. Pelaamisesta voi tulla myös opittu tapa. Yksilön olosuhteiden merkitys voi olla myös oleellinen.

Tilannetekijöistä Griffiths ja Park (2003) tuovat esille monia oleellisia tekijöitä. Tilannetekijät eivät niinkään riipu pelaajasta, mutta pelijärjestäjällä on mahdollisuus muunnella ainakin osaa niistä. Peliriippuvuutta voi aiheuttaa pelien sijoittelu, pankkiautomaattien tai rahanvaihtopisteiden läheisyys, tilanteeseen liittyvät aistimukselliset tekijät sekä alkoholin saatavuus pelipaikan lähetyvillä. Pelitilan-

teeseen liittyvät mukavuustekijät, kuten siisteys, istumapaikkojen saatavuus sekä lämpötila voivat olla merkittäviä tekijöitä pelaamisen jatkuvuuden kannalta. Myös sosiaaliset tekijät vaikuttavat pelitilanteeseen.

Pelin rakennetekijät ovat pelin ominaisuuksia, joita voidaan muunnella haitallisuusarvioinnin perusteella. Griffiths (2008, Wood & Griffiths, 2005) tuo esille useita pelin ominaisuuksia, jotka tulee arvioida suhteessa niiden riskiin lisätä peliriippuvuutta. Näitä ominaisuuksia ovat

1. tapahtumien frekvenssi, jolla tarkoitetaan panoksen asettamisen ja tuloksen selviämisen välistä aikaa,
2. aktiivisuus, osallisuus ja taidot. Peliriippuvuuden näkökulmasta on merkittävää, onko kyseessä vain panoksen asettaminen vai osallistuva, aktiivinen pelaaminen. Merkityksellistä on myös se, voiko pelaaja valita taitojaan vastaavan pelin vaikeusasteen,
3. voittomahdollisuudet eli niin sanottu antosuhte, jolla tarkoitetaan sitä, kuinka suuri keskimääräinen osuus pelatuista panoksista palautetaan pelaajille,
4. rahan vaihtaminen pelissä käytettyihin pelimerkkeihin,
5. verbaalinen vuorovaikutus,
6. perehtyneisyys peliin,
7. läheltä piti -psykologia, jossa voitto jää hyvin pienestä kiinni ja synnyttää toiveita, mikä saa helposti jatkamaan voiton tavoittelua,
8. voiton maksuun liittyvät tekijät, joita on muun muassa voittosuhte,
9. tulevien pelien bonukset.

Pelin ominaisuuksiin liittyvistä tekijöistä Griffiths ja Wood (mm. Wood & Griffiths, 2008) ovat kehittäneet pelin haitallisuutta arvioivan menetelmän. Siinä pelin eri piirteitä analysoimalla saadaan sille kokonaispistemäärä, jonka suhteen verrataan, ovatko pelin haittavaikutukset matalia vai korkeita. Jokainen pelin arvioitava ominaisuus, joka haitta-arvioon on otettu mukaan, edustaa pelien keskeisiä elementtejä suhteessa peliriippuvuuteen. Pelin ominaisuudet saavat pisteytyksen yhdestä kymmeneen. Mitä enemmän pelin ominaisuudet aiheuttavat riippuvuuden riskiä, sitä suuremman pistemäärän kyseinen ominaisuus saa. Lopuksi pisteet lasketaan yhteen ja saadaan pelin totaalinen riskiluku haitallisuuden arvioimiseksi. Arvioitavat pelin ominaisuudet ovat:

1. tapahtumien frekvenssi,
2. monipelin sekä monipanoksen mahdollisuus,
3. rajoittamaton panos,
4. voittosuhte,
5. päävoiton suuruus,
6. läheltä piti -mahdollisuus,
7. jatkuvuus (pelisession pituus ja laatu),
8. pelin saatavuus/sijoittelu,
9. pelaamiseen ryhtymisen hankaluus (rahan vaihtoon liittyvät tekijät),
10. illuusio kontollista pelin kohteena oleviin tapahtumiin.

Vastuullisuustyökalujen arviointi

Suomalainen vastuullisuustyökalu ja Griffithsin ja kumppaneiden GAM-RiSC -arviointimalli ovat samankaltaisia ja perusperiaatteeltaan toimivia. Griffithsin laaja näkökulma on lähtökohtana varsin oleellinen. Siinä otetaan peliriippuvuuden taustatekijöinä sekä mahdollisina seurauksina huomioon pelin ominaisuuksien lisäksi tilannetekijät sekä sosiaaliset ja yksilölliset tekijät.

GAM-RiSC -arviointimallissa Griffiths niputtaa kuitenkin pelin ominaisuudet yhdeksi pisteluvuksi, mikä ei ole niin toimiva tapa tarkastella pelien ominaisuuksien vaikuttavuutta kuin suomalainen vastuullisuustyökalu, jossa pelistä muodostettava profiili antaa yksityiskohtaisempaa tietoa ja jonka avulla voi varsin helposti vertailla pelejä toisiinsa numeerisesti ja visuaalisesti tai vaadittaviin haittakriteereihin. Siinä missä suomalaisella vastuullisuustyökalulla voidaan arviointikriteereiksi asettaa erilaisia profileja kullekin yksinoikeusyhtiölle, GAM-RiSC -mallissa vertailua ja erottelua ei voida tehdä muuten kuin pelin haitallisuuden perusteella. Hyvin erilaiset ja eri yksinoikeusyhtiöille kuuluvat pelit voivat saada täsmälleen saman pistemäärän GAM-RiSC -mallissa. Pelien monipuolinen vertailu on ehdottomasti suomalaisen tyyppittelyn etu. Lisäksi haitallisuuspistemäärä voi jäädä GAM-RiSC -mallissa liian alhaiseksi, jos peli on yhtä tai kahta esimerkiksi hyvin addiktoivaa ominaisuutta lukuun ottamatta harmiton. Suomalaisessa vastuullisuustyökalussa sen sijaan profiilia voidaan arvioida rajattuihin arviointikriteereihin perustuvalla maksimiprofililla, jossa kaikkien arvioitujen pelikokemukseen vaikuttavien ominaisuuksien tulee pysyä asetetuissa kriteereissä. Suomalaisessa vastuullisuustyökalussa pelin ominaisuuksien arviointi on myös perusteellisempaa.

Tarvitaan jatkuvaa tieteellistä tutkimusta peliominaisuuksien vaikuttavuudesta pelihaittojen syntymiseen, jotta voitaisiin varmasti tietää, mitkä analysoitavista ominaisuuksista ovat merkitseviä vai ovatko kaikki. Esimerkiksi nykyisin RAY:n ja Veikkauksen käytössä olevassa mallissa on pelit tyyppitelty ennen arviointia (Järvinen, 2008), mutta kuten aiemmin todettiin, malli on dynaaminen ja antaa siksi uudelleen arvioida ja luokitella keskeiset riskiä lisäävät tekijät.

Suomalaisessa vastuullisuustyökalussa on arvioitu monipuolisemmin kuin GAM-RiSC -arviointimallissa erityisesti taloudellisen tappion riskiä, taidon sekä tiedon merkitystä, pelin ja sen ympäristön houkuttelevuutta, lisähoukutus- sekä markkinointiviestintää. Näistä osa on sivuutettu GAM-RiSC -mallissa kokonaan, mikä siis tarkoittaa sitä, että asiantuntijat eivät muodosta mielipidettään kyseisistä ominaisuuksista.

Pelin sosiaaliset ominaisuudet merkitsevät hyvin vähän molemmissa arviointimalleissa, koska kummassakin on lähtökohtana ollut selvästi yksittäinen pelaaja elämän- ja pelitilanteessaan. On kuitenkin selvää, että tekniikan tuomien mahdollisuuksien ansiosta sosiaalisten käyttösyiden merkitys kasvaa ja pelien monimuotoisuus lisääntyy. Erityisesti nettipelien tarjoama mahdollisuus yhteisöllisyyteen tulee olemaan entistä merkittävämpi aikana, jolloin Internetin rahapeleihin suh-

taudutaan sallivammin. Lisäksi toisia pelaajia vastaan pelattavat pelit sekä pelien vuorovaikutuksellisuus lisääntyvät todennäköisesti tulevaisuudessa. Viihde- ja rahapeliä raja on häilyvä, ja viihteellisten moninpeliä suosio heijastuu varmasti tulevaisuudessa myös rahapeliä kehittelyyn. Yhteisön tuki sekä mahdollisuus esiintyä anonyyminä madaltavat kynnyksiä pelata aktiivisesti ja osallistua.

Pelihaittojen ja peliriippuvuuden näkökulmasta keskeisiä ovat yhteisön lisäksi muut kuin rahapalkkiot. Peleissä, joissa voi edetä tasolta toiselle, voi kohottaa sosiaalista statustaan pelaamalla vaativammalla tasolla, ja tämä voi yllyttää jatkamaan pelaamista. Samoin ranking -listat ja tavoite saada nimensä listoille voi yllyttää jatkamaan pelikerrasta toiseen. Pelaajia koukuttavat myös tehokkaasti pelit, joissa luvataan nurkan takana aina seuraavaa tai suurempaa voittoa. Ystävän voittaminen ja sen yrittäminen yllyttää myös jatkamaan pelejä, joissa toisiaan vastaan pelaaminen on mahdollista.

PELIRIIPPUVUUDEN TUNNISTAMINEN

Liiallisten haittojen torjumiseksi tulee pelien järjestäjiltä edellyttää rajoituksia pelien ominaisuuksiin, markkinointiin tai esimerkiksi sijoitteluun. Tämä edellyttää pelin aikaista haittojen seurantaakin sekä niihin puuttumista. Jotta haittoihin puuttuminen olisi johdonmukaista, tulee olla tiettyjä kriteereitä sekä määritelmiä, joiden mukaan pelinaikaista arviota toteutetaan.

Yksi keskeisistä haitoista on peliriippuvuus, josta seuraa monia erilaisia pelaamisen riskejä. Peliriippuvuuden tunnistamiseen on kuitenkin lähinnä kliiniseen tarkoitukseen kehitettyjä arviointimenetelmiä, jotka eivät ole riittäviä eivätkä toimivia pelin aikaisessa auditoinnissa. Niiden lähtökohta ja erottelukyky eivät ole tarkoituksenmukaisia, sillä pelin aikaisessa riskianalyysissä tulee kiinnittää huomiota käyttäytymiseen ja seurauksiin lyhyellä aikavälillä. Toisaalta yksilöön ja hänen toimintaansa rajoittuva näkemys on liian suppea pelaamisen haitta-analyysissä.

Hoitomallien kehittämisessä taustatekijät pääosassa – tunnistamisessa käyttäytyminen sekä seuraukset

Rahapelaamisen psykologisia taustatekijöitä on tuotu esille paljon eri tutkimuksissa (ks. Salokoski & Mustonen, 2007). Syitä on haettu myös yhteiskunnallisista tekijöistä aikana, jolloin perheen ja traditioiden merkitys on kadonnut ja tilalle tarvitaan jotakin muuta. Elämyksiä ja tunnekokemuksia on haastavampaa hakea aikana jona tarjontaa on yltäkyllin ja siihen turtuu nopeasti. Monien peliriippuvaisten elämäntilanteet ovat vaikuttaneet voimakkaasti siihen, että he ovat jääneet koukkuun. Elämänhallinnan ongelmat, sosiaaliset ongelmat sekä perheongelmat ovat yhteydessä peliriippuvuuteen. Taustalla on monesti mielenterveys- ja itsetunto-ongelmia sekä kyvyttömyyttä kohdata todellisia ongelmia. Peliriippuvuus ei siis aina ole syy vaan pikemminkin seuraus elämän ahdingosta sekä köyhistä coping-taidoista (muun muassa välttelystä tai tunneperäisistä coping-keinoista).

Peliriippuvuuden syyt eivät ole aina ongelmalähtöisiä. Kilpailuhenkisyys sekä selvät taloudelliset syyt voivat myös aiheuttaa peliriippuvuutta. Riippuvuutta voivat edistää kognitiiviset vääristymät, esimerkiksi taitojen merkityksen yliarviointi, henkilökohtaiseen onneen uskomisen sekä voittomäärien yliarviointi ja hävittyjen summien aliarviointi. On tärkeää ymmärtää riippuvuuksien taustatekijöitä, kun kehitetään hoitomalleja. Sen sijaan peliriippuvuuden tunnistamisen perusteena tämä on varsin riittämätön näkökulma ja käytännössä myös mahdoton, sillä se ei erottele riittävästi pelaajia ja riippuvaisia toisistaan. Toisaalta eivät riittäviä

ole myöskään pelkästään seurauksiin tai käyttäytymiseen perustuvat määrittelyt. Käyttäytymiseen perustuvat määritelmät voivat jättää seulan väärälle puolelle useita peliriippuvaisia, jos heillä on peliriippuvaiselle ominaista käyttäytymistä, mutta ei vielä näkyviä seurauksia, koska heillä on varaa pelata. Toisaalta pelkkiin seurauksiin keskittyvät analyysit vaikeuttavat oleellisesti varhaista tunnistamista ja diagnoosia.

Yhteiskunnan näkökulmasta tulee kyetä tunnistamaan erilaiset peliprofiilit sekä seurata yksilöiden pelikäyttäytymistä, siitä aiheutuvia haittoja sekä torjua haittojen kasvaminen liian suuriksi. Siksi peliriippuvuuden tunnistamisessa tulee ottaa huomioon sekä käyttäytymisen piirteet että pelaamisen seuraukset.

Peliriippuvuuden tunnistamismenetelmiä

Psykiatrian diagnosointi: DSM-IV ja ICD-10

Peliriippuvuuden tunnistamiseen käytetään nykyään useita eri menetelmiä. Psykiatriassa pelihimo tai peliriippuvuus luokitellaan käyttäytymis- ja hillitsemishäiriöihin. Peliriippuvuuden diagnoosi löytyy sekä amerikkalaisesta (DSM) että eurooppalaisesta (ICD) psykiatrisesta diagnoosijärjestelmästä. DSM-IV-luokittelussa peliriippuvuus edellyttää, että henkilöllä täytyy vähintään puolet pelihimon kymmenestä kriteeristä (ks. mm. Delfabbro, 2007; Gyllstrom, Hansen, Skaug & Wentzell, 2005):

1. On voimakas kiinnostus pelaamiseen.
2. On pelattava jatkuvasti suuremmilla rahasummilla saadakseen haluamansa jännityksen.
3. On toistuvia epäonnistuneita yrityksiä hallita tai vähentää pelaamista tai lopettaa se.
4. Pelaamisen vähentäminen tai lopettaminen aiheuttaa levottomuutta tai ärtyisyyttä.
5. Pelaa paetakseen tai helpottaakseen oloaan.
6. Hävittyään palaa pian tasoittaakseen tappionsa.
7. Valehtelee perheelle, terapeutille, hoitajille tai muille salatakseen pelaamisen aiheuttamia rahamäärien menetyksiä.
8. Syyllistynyt rikokseen kuten petokseen, väärennykseen tai kavallukseen rahottaakseen pelaamista.
9. On vaarantanut tai menettänyt tärkeän ihmissuhteen, työpaikan tai tilaisuuden pelaamisen takia.
10. Tukeutuu muihin selvittääkseen pelaamisen aiheuttamasta taloudellisesta ahdingosta.

Suomessa käytössä oleva tautiluokitus ICD-10 (1999) määrittelee pelihimon hillitsemishäiriöksi (F63-0), joka käsittää usein toistuvia, henkilön elämää hallitsevia pelijaksoja. Ne vahingoittavat hänen sosiaalisia, ammatillisia, aineellisia ja perheeseen liittyviä arvojaan ja sitoumuksiaan. Luonteenomaista pelihimolle sekä muille käytös- ja hillitsemishäiriöille ovat toistuvat hallitsemattomat toiminnot, joille ei ole selviä järkipäisiä syitä ja jotka yleensä vahingoittavat omia ja muiden ihmisten etuja. Henkilö kertoo käyttäytymisen liittyvän toimintayllykkeisiin. Näiden häiriöiden syitä ei tunneta. Ne luokitetaan yhteen, koska niitä voidaan yleisluonteisesti kuvailla tietyin yhtäläisyyksin, ei siksi, että niillä tiedettäisiin olevan muita tärkeitä yhteisiä piirteitä.

Psykiatriset diagnosointikriteerit on kehitetty ennen muuta kliiniseksi työvälineeksi. DSM-IV:ää on kritisoitu siitä, että sen diagnosointikriteerit perustuvat kemiallisten riippuvuuksien oireisiin, kuten toleranssiin (siihen että täytyy pelata enemmän saavuttaakseen saman jännityksen tason), vaikka peliriippuvuus on toiminnallinen riippuvuus (ks. mm. Delfabbro, 2007). Kriteerit korostavat voimakkaasti käyttäytymisen piirteitä.

Suomessa käytössä olevassa ICD-10:ssä sen sijaan tuodaan esille se, että kyseessä on hillitsemishäiriö, johon liittyy toiminnallisia yllykkeitä. Lisäksi tuodaan esille seurausten laaja-alaisuus. Kuitenkin sisäsyntyiset syyt korostuvat, koska pelihimo sisältyy aikuisiän persoonallisiin häiriöihin sekä käytöshäiriöihin, vaikka tutkimukset osoittavat myös sosiaalisten tekijöiden ja elämäntilanteisiin liittyvien tekijöiden keskeisen merkityksen.

DSM-IV:stä on tehty myös lyhytversio The Lie-Bet Questionnaire, joka on seulontainstrumentti (Gyllstrom, Hansen, Skaug & Wentzell, 2005). Sillä pyritään erottelemaan peliriippuvaiset tavallisista pelaajista kahdella kysymyksellä, jotka koskevat läheisille valehtelua sekä tarvetta pelata jatkuvasti enemmän. Tämän seulonnan ongelma on se, ettei siinä kiinnitetä vähäistäkään huomiota pelaamisen seurauksiin tai niiden puuttumiseen.

Peliriippuvuuden tunnistamiseen kliinisessä työssä on käytössä useita instrumentteja. Näitä ovat muun muassa muutosmotivaatiota kartoittava Readiness to Change Questionnaire (RCQ), pelaamisen pakonomaisuutta mittaava Gambling Passion Scale (GPS), pelaamisen kontrollikykyä mittaava Scale of Gambling Choices (SGC) sekä pystyvyyden tunnetta tarkasteleva Gambling Self-Efficacy Questionnaire (GSEQ) (ks. tarkemmin mm. Gyllstrom, Hansen, Skaug & Wentzell, 2005). Näiden instrumenttien merkitys on kuitenkin ennen kaikkea hoitotyössä eikä ne sellaisinaan erottele pelaamisen eri asteita. Niiden lähtökohta on riippuvuus eivätkä ne erota toisistaan peliriippuvaisten ja säännöllisesti pelaavien ei-ongelmallisten pelaajien päällekkäistä käyttäytymistä.

South Oaks Gambling Screen – SOGS

South Oaks Gambling Screen (SOGS) sekä sen pohjalta kehitetty SOGS-R pohjautuvat DSM-luokituksen eri vaiheisiin. SOGS on käytetyin peliriippuvuuden tunnistamismenetelmä eri puolella maailmaa (Delfabbron, 2007; Gyllstrom, Hansen, Skaug & Wentzell, 2005). SOGS-R on laajempi kuin SOGS siten, että sen perusteella saadaan selville sekä nykyiset että mahdolliset aikaisemmat (lifetime) ongelmat. Kun SOGS perustui pelkästään koko elämän aikana ilmenneisiin ongelmiin, SOGS-R:ssä kysytään erikseen, onko henkilöllä ollut ongelmia viimeksi kuluneen vuoden aikana, sekä onko ongelmia ollut koskaan. SOGS-R:stä on olemassa myös nuorisoversio SOGS-RA, jonka kieltä ja sisältöä on muutettu paremmin nuorisolle sopivaksi. SOGS-R:ssä on 16 kysymystä, joista kaikkia ei pisteytetä. Maksimipistemäärä on 20. Pistemäärä 3 tai 4 viittaa ongelmapelaamiseen, 5 tai enemmän todennäköiseen peliriippuvuuteen. Nuorilla maksimipistemäärä on 12, joista 5 tai enemmän pisteitä saaneet ovat todennäköisiä peliriippuvaisia, 4 pistettä saaneet luokitellaan ongelmapelaajiksi, 2–3 pistettä riskipelaajiksi ja 0–1 pistettä tarkoittaa, että peliongelmaa ei ole. SOGS-R:n pisteytyksessä on haettu hyvin riskirajoja ja siksi saadaan tietoa myös ryhmistä, joilla ei vielä ole pelaamisesta aiheutuneita haittoja, mutta jotka kuuluvat selvästi riskiryhmään käyttönsä puolesta.

SOGS-R:n pisteytettävät kysymykset tarkastelevat suhteellisen monipuolisesti käyttäytymistä (pelaamisen jatkamista voittaakseen häviämensä rahat takaisin, valehtelua, omaa arviota pelaamisesta ongelmana, pelaamista enemmän kuin oli aikonut, asian piilottelua lähiomaisilta) sekä seurauksia (syyllisyyttä, rahariitoja, rahan lainaamista, poissaoloja töistä tai koulusta). Ongelmana SOGS-R -menetelmässä on Delfabbron (2007) mukaan se, että kysymykset kattavat koko elämänkaaren. Vaikka testiin on lisätty kysymys siitä, onko pelaajalla omasta mielestään ollut rahapelien kanssa ongelmia joko nyt tai aikaisemmin (mutta ei nyt), ovat muut kysymykset edelleen 'Oletko koskaan' -muodossa, mistä seuraa yli-diagnosoinnin riski. Menetelmä ei myöskään ota kaikkia käyttäytymisen puolia huomioon vaan keskittyy pääasiassa pakonomaiseen käyttäytymiseen. SOGS toimii hyvin perusmittarina ja erottelee ongelmapelaajat ei-ongelmallisista, mutta se on vähemmän tehokas kuvailemaan ongelman eri asteita tai diagnoosin tarpeellisuutta. Oletko koskaan -kysymyksen asettelu vesittää kuitenkin SOGS-R:n jaottelun eri pelaajaprofiileihin pisteytyksen perusteella reaalseurannassa, sillä joku, joka aikaisemmin on kokenut niin, mutta ei enää, voi aivan hyvin sijoittua ongelmapelaajien tai peliriippuvaisten joukkoon.

Victorian Gambling Screen (VGS)

Victorian Gambling Screen on kehitetty vuonna 1997 kritiikkinä SOGSille ja se perustuu kolmelle faktorille: (1) pelaaminen suhteessa haittoihin, (2) pelaamisesta

nauttiminen sekä (3) pelaamisesta aiheutuvat haitat lähiympäristölle, esimerkiksi kumppanille (ks. Delfabbro, 2007).

VGS erottelee paremmin kuin SOGS paljon pelaavat niistä, joille syntyy pelaamisesta ongelmia sekä niistä, joille syntyy vakavia ongelmia. VGS ei ole kuitenkaan päässyt laajaan käyttöön. Yksi syy on sen validiteetissa, joka on rajoittunut. Mittarit on alunperin testattu pienellä ongelmapelaajien otoksella, minkä takia mittari edellyttää lisätutkimuksia.

The Canadian Problem Gambling Index – CPGI

The Canadian Problem Gambling Index (CPGI) on kehitetty Delfabbron (2007) mukaan kritiikkinä DSM-IV:lle, jossa ylikorostetaan rahapelaamisen addiktiivisuutta näkemättä pelaamisen eri asteita. CPGI:n tavoitteena on tunnistaa rahapelaamisen riskin vaihtelevat asteet ja tavoittaa päällekkäisyydet säännöllisesti, ei-ongelmallisesti pelaavien ja ongelmapelaajien käyttäytymisessä. SOGS ei, kuten siis ei myöskään DSM-IV, erottele luotettavasti eriasteisia pelaajia eikä SOGSia ole validoitu tavallisen väestön käyttöön.

CPGI sisältää yhdeksän osiota, joissa kaikissa on neljä vastausvaihtoehtoa. Pisteytyksen maksimiarvo on kustakin kysymyksestä kolme pistettä (0 = ei koskaan, 1 = joskus, 2 = usein, 3 = lähestulkoon aina). Yhteensä tulokseksi voi näin ollen saada korkeintaan 27 pistettä. Kyselyn aikaperspektiivi on viimeksi kuluneet 12 kuukautta. CPGI-pisteytyksessä ongelmapelaajiksi määritellään pelaajat, jotka saavat kyselyssä kahdeksan pistettä tai enemmän. Riskipelaajiksi luokitellaan pelaajat, jotka saavat 3–7 pistettä.

Delfabbron (2007) katsaus osoittaa, että VGS sekä CPGI, joissa käyttäytymisen sekä haittojen arviointi on laajempaa, erottelevat parhaiten riskipelaamisen eri asteita. Koska CPGI on lyhyempi kuin VGS, on se tehokkaampi. Lisäksi se soveltuu koko populaatioon ja sen validiteetti on erittäin hyvä.

PGSI on lyhennelmä CPGI:stä (Wardle ym. 2007).

NORD SDM Screen for Gambling Problems (NODS)

NODS pyrkii korjaamaan edeltäjänsä SOGS:n virheitä. Se ottaa huomioon diagnosijärjestelmä DSM-IV:n peruskriteerit mutta pyrkii kuitenkin tunnistamaan eriasteista pelaamista (Gyllstrom, Hansen, Skaug & Wentzell, 2005). Instrumentin tavoitteena on selvittää sekä nykyiset että mahdolliset aikaisemmat peliongelmat. NODS luokittelee henkilöt ei-pelaajiksi (tyyppi A), lievästi riskipelaajiksi (tyyppi B), riskipelaajiksi (tyyppi C), ongelmapelaajiksi (tyyppi D) sekä patologiseksi pelaajiksi (tyyppi E).

Tämän instrumentin keskeinen ongelma on sen raskaus. On suhteellisen raskasta käydä läpi 34 kysymystä, jotka koskevat sekaisin koko elämän aikaa, ja kysymykset viimeksi kuluneita 12 kuukautta. Kysymykset tarkastelevat kuitenkin sekä käyttäytymistä että seurauksia ja toimivat CPGI:n kanssa hyvänä lähtökohtana pelin aikaisen seurantamenetelmän kehittämiseksi.

Peliriippuvuuden haittojen minimoiminen edellyttää seurantaa

Peliriippuvuuden haittoja minimoitaessa tulee tunnistaa erilaisia pelaajaprofileja sekä eriasteista pelaamista ja pelikäyttäytymistä, jotta voidaan torjua pelaamisesta aiheutuvia haittoja ja puuttua niihin. Siksi tulee seurata sekä pelaamista reaaliaikaisesti että eri pelaajien pelihistoriaa. Tässä on hyödynnettävä peliriippuvuuden tunnistamismenetelmiä, joilla voi tarkastella monipuolisesti pelikäyttäytymistä ja sen seurauksia ja joiden tavoitteena on tunnistaa riskien vaihtelevat välit.

Toisaalta pelihistoriaa seuraamalla voidaan torjua vakavampia seurauksia, jos kyetään ajoissa tunnistamaan peliriippuvuuden kolmivaiheinen eteneminen sekä tehokkaasti puuttumaan siihen. Ensimmäistä vaihetta hallitsee voittojen saavuttaminen, joka kannustaa jatkamaan pelaamista vaikka tappioiden määrä kasvaisikin. Pelaaminen on vielä ajanvietettä ja tuottaa mielihyvää. Häviämisen vaiheessa pelaamalla tavoitellaan hävittyjä rahoja takaisin. Lisäksi pelaaja käy läpi kaikki mahdolliset rahalähteet, joista voisi hankkia pelimerkkejä turvataksaan pelaamisen jatkumisen. Kolmannessa, epätoivon vaiheessa pelaaja on käyttänyt kaikki lailliset keinot rahan saamiseksi ja pelaaminen hallitsee voimakkaasti koko elämää. Pelaaja voi todennäköisesti huonosti sekä psyykkisesti että fyysisesti.

Peliriippuvuuden arviointimenetelmät eivät sinänsä ole toimivia pelin aikaisessa seurannassa ja niiden käyttö sellaisenaan olisi jo käytännössä mahdotonta. Seurannan kehittämisessä on hyvä ottaa huomioon menetelmien heikkoudet ja vahvuudet. Käyttäytymistä ja seurauksia koskevat kysymykset ovat hyvä lähtökohhta pelinaikaisen auditoinnin kehittämiseksi yksilön ja hänen toimintansa näkökulmasta. Tulee kuitenkin ottaa huomioon pelaajan toiminnasta saatavat tiedot. Pelin aikaisen seurannan tavoitteena tulee olla niin toimilupia edellyttävien pelien haitta-arviointiin liittyvä auditointi kuin pelaajalle itselleen tuotettavat palauteohjelmat ja oman pelaamisen rajoittamista mahdollistavat tekniset menetelmät, jotka ennaltaehkäisevät ja vähentävät peliriippuvuuden syntyä tai jatkumista. Lisäksi on huomattava, että seuraukset eivät rajoitu yksilöön ja hänen toimintaansa, vaan seurannassa tulee ottaa laajemmin huomioon sekä sosiaalinen näkökulma että tarjolla olevien pelipalvelujen rakenteellinen luonne, johon riippuvuuden kliiniset arviointimenetelmät eivät tuo ratkaisua.

RAHAPELIEN SYSTEMAATTINEN ARVIOINTI

Näkökulmamme perusteella arvioinnin tarkoituksena on

- arvioida rahapelityypit määrittelemällä pelien riskiprofililit ja vastuullisen peliympäristön ominaisuudet sekä tuottamalla tietoa niiden yhteydestä pelien haittoihin ja haittojen ehkäisemiseen,
- estää liian haitallisten rahapelien markkinoille pääsy,
- puuttua ongelmapelaamiseen edellyttämällä pelien järjestäjiltä pelitilanteeseen soveltuvia pelinhallintamekanismeja,
- lisätä monipuolista tutkimusta koko peliympäristön ymmärtämiseksi ja haittavaikutusten arvioinnin tarkentamiseksi.

Ehdottamamme arviointiprosessi edellyttää tiettyjä muutoksia nykyisiin lupa- ja pelisääntöjen vahvistamisprosesseihin. Tämän vuoksi käydään seuraavassa lyhyesti läpi nykyiset prosessit, minkä jälkeen kuvataan tarkemmin ehdottamamme arvioinnin ydinsisältö ja sen kytkeminen rahapelilupa- ja pelisääntöjen hyväksymisprosesseihin.

Nykyinen rahapelilupaprosessi

Arpajaislakiin sisältyy useita rahapelien järjestämiseen ja rahapelaamiseen liittyviä säännöksiä, joilla on keskeinen merkitys vastuullisen pelitoiminnan järjestämisessä ja pelihaittojen minimoinnissa. Niistä voidaan mainita erityisesti säännökset pelaamisen ikärajoista (muun muassa ehdotettu 18 vuoden alaikäraja), peliautomaattien sijoittamisesta ja valvonnasta, rahapelien markkinoinnista sekä pelihaittojen seurannasta ja tutkimuksesta. Kyseiset säännökset tulevat sovellettaviksi suoraan lain nojalla ilman että niitä tarvitsisi erikseen liittää rahapelilupa- tai pelisääntöihin. Tämän lisäksi rahapelilupa- ja pelisääntöihin sisältyy määräyksiä pelien järjestämisestä ja pelaamisesta.

Arpajaislain 11 §:n mukaan rahapeliluvan myöntää valtioneuvosto hakemuksesta enintään viiden vuoden määräajaksi. Nykyiset rahapeliluvat on myönnetty Veikkaukselle, RAY:lle ja Fintotolle ajaksi 1.1.2007–31.12.2011. Myönnettyihin rahapelilupiin sisältyvät arpajaislain 13 §:n mukaiset ”rahapelitoimintaa koskevat määräykset”. Raha-automaattiyhdistykselle myönnetyn rahapeliluvan rahapelitoimintaa koskevissa ehdoissa määritellään raha-automaattien ja kasinopelien lukumäärä sekä annetaan pelikasinoimintaa koskevat määräykset. Veikkaukselle ja Fintotolle myönnettyjen rahapelilupien ehdoissa määritellään pelaajille maksetta-

vat voitto-osuudet, voittojen pyöristäminen ja perimättä jääneiden voittojen jakaminen. Lisäksi totopelien rahapeliluvassa määrätään voittojen jakamisesta valtion ja luvan saaneen rahapeliyhteisön kesken.

Arpajaislain 14 §:n mukaan sisäasiainministeriö vahvistaa hakemuksesta rahapeliin pelisäännöt. Pelisääntöjen tulee sisältää voitonjakoa ja pelipanosten palauttamista koskevat määräykset sekä raha-automaattien ja kasinopelien suurimmat sallitut pelipanokset. Raha-arpa-, veikkaus-, vedonlyönti- ja totopelien sääntöjen tulee lisäksi sisältää arvontaa koskevat määräykset. Rahapeliin vahvistetut pelisäännöt on pidettävä maksutta yleisön saatavilla pelien myyntipaikoissa ja pelien toimeenpanijan toimipaikoissa.

Rahapelaamisen seuranta, valvonta ja tutkimus on rahoitettu rahapeliyhtiöiltä Peluurille ja sisäministeriölle osapuulleen aiheuttamisperiaatteen mukaisesti kerättävillä maksuilla. Sosiaali- ja terveysministeriön käyttöön varatusta noin 2 miljoonan €:n tutkimusrahoituksesta on viime vuosina jäänyt käyttämättä osa.

Laajasta sääntelystä huolimatta merkittävä osuus vastuullisen pelitoiminnan järjestämisestä on jäänyt toimiluvan haltijoiden itsesääntelyn varaan. Niinpä rahapeliyhteisöt ovat asettaneet lisärajoituksia pelaamiselle ja tarjoavat pelaajille vapaaehtoisia työkaluja pelaamisen hallintaan. Esimerkiksi Veikkaus ei salli yöaikaan pelaamista netissä, sähköisiin kanaviin on asetettu 18 vuoden ikäraja ja nettipelaamiselle on asetettu erinäisiä euromääräisiä rajoituksia. Veikkauksen pelinhallintatyökaluihin sisältyy omavalintaisia, aikaan ja/tai euromääriin perustuvia pelin estoja.

Nykyinen rahapelilupaprosessi kulkee siten, että valtioneuvosto ensin myöntää hakemuksesta rahapeliluvan, minkä jälkeen sisäasiainministeriö vahvistaa hakemuksesta pelisäännöt. Nykyisissä pelisäännöissä on siis määritelty pelinjärjestäjän ja pelaajan välinen oikeussuhde pelaamisen, pelin tuloksen määräytymisen ja voittojen maksamisen osalta. Ehdottamassamme prosessissa viranomaistaholle syntyy vähitellen työvälineet sekä selkeät kriteerit rajoittaa ja säädellä markkinoille tulevien pelien ominaisuuksia sosiaalisten, terveydellisten sekä taloudellisten haittojen ehkäisemiseksi. Syrjimättömyyden, läpinäkyvyyden ja hyvän hallintotavan takaamiseksi eri toimijoiden rooleja selkeytetään ja perustetaan rahapelitoimikunta, jossa eri näkemyksiä edustavat rahapelitutkimuksen asiantuntijat arvioivat haittoja luodakseen hyväksytyyn rahapelikulttuuriin perustuvan kansallisen rahapelipolitiikan.

Ehdottamamme prosessi pelihaittojen arvioimiseksi

Pelien haitta-arviointi

Ehdottamamme prosessi perustuu ensinnäkin jakoon laissa määriteltyjen *raha-pelimuotojen*, yksittäisten toteutettujen *pelien riskiprofilien* ja riskiprofililtaan samankaltaisten *pelityyppien* välillä. Arpajaislaissa määritellään rahapelin *toimeenpanomuodot*, jonka määritelmän mukaisesti rahapeliluvat myönnetään. Toimeenpanomuodon voi kuitenkin toteuttaa nykyisin usealla eri tavalla (esim. raha-automaatista on olemassa monia versioita), ja näiden toteutusten *riskiprofili* saattaa poiketa usein toisistaan. Nykyiset rahapelinjärjestäjät ovat tyyppitelleet niin sanotulla *vastuullisuustyökälulla*⁴ kaikkien rahapeliensä riskiprofilin osana tuotekehitystä. Riskiprofili⁵ syntyy arvioimalla riippuvuutta aiheuttavat peliominaisuudet ja peliympäristön piirteet, järjestämällä ne riippuvuusominaisuuksiltaan painotetuksi hierarkiaksi ja vertaamalla kunkin pelin arvoja tavoiteltuun tai keskimääräiseen profiliin⁶.

Haittojen arviointiprosessi käynnistyy siten (ks. kuva 5.), että rahapeliluvan saanut pelinjärjestäjä tekee pelistä *peili-ilmoituksen*. Peli-ilmoitus sisältää ehdotuksen *pelisäännöiksi* ja *pelin riskiprofilin* pelinjärjestäjän tekemänä itsearviona. Peli-ilmoitukseen liitetään lisäksi pelikohtaisen riskiprofilin pohjalta tehty *vastuullisuusohjelma*. Se pitää sisällään pelinjärjestäjän toimet haittojen seuraamiseksi, arvioimiseksi ja ehkäisemiseksi, joilla kansallista rahapelipolitiikkaa toteutetaan (vaihe 1.). Niitä voivat olla erilaiset pelinhallintamekanismit ja esimerkiksi keinot estää alaikäisten rahapelaaminen.

Vaiheessa 2. peli-ilmoituksen ottaa käsittelyyn *rahapelilautakunta*. Rahapelilautakunta (RPLK) koostuu monipuolisesti peliasiantuntijoista (mukana voi olla pelihaittojen asiantuntijoiden lisäksi esimerkiksi myös viihdepeliasiantuntijoita ja pelaajia). Rahapelilautakunta voi teettää jäsenillään vertaisarvion pelinjärjestäjän tekemän riskiprofiloinnin haittanäkökohtia ennakoiden. Tällä tarkoitamme, että rahapelilautakunnan jäsenet, kukin omasta näkökulmastaan, tunnistavat pelityypin terveydelliset, taloudelliset ja sosiaaliset haitat kokemustensa ja tutkimustiedon nojalla. He voivat toistaa riskiprofiloinnin sellaisenaan tai muokata rahapeliyhtiöiden vastuullisuuskalun parametreja siten, että haitalliset vaikutukset tulevat profiloituksi, tai pyytää kansainvälistä asiantuntija-arvioita pelityypin haittois-

4 Ks. Heikkilä ja Laine, 2004; Järvinen, 2008.

5 Riskiprofilia arvioitaessa kiinnitetään huomiota ensisijaisesti pelin ominaisuuksiin sekä pelin rakenteellisiin ominaisuuksiin ja peliympäristöön (Parke & Griffiths, 2007; Heikkilä & Laine 2004; Anielski & Braaten, 2007; Järvinen, 2008), kuten esimerkiksi pelaamisen elementteihin, taloudellisen tappion riskiin, pelin saatavuuteen, jakelukanaviin ja peliympäristön houkuttelevuuteen, pelin sosiaaliin piirteisiin, pelinhallintamekanismeihin, maksukäytäntöihin, ja lisäpalveluihin.

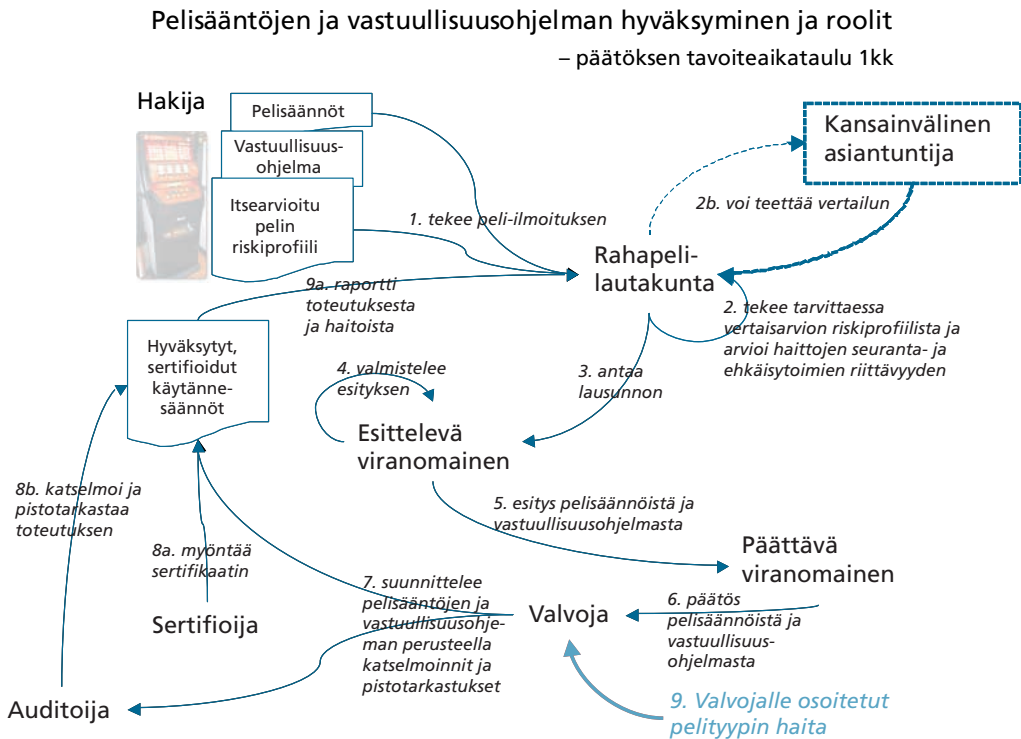
6 Sovellettu menetelmä on AHP:n (Analytic Hierarchy Process) muunnos (ks. Heikkilä ja Laine, 2004). AHP:n etuina on muun muassa se, että se redusoi arvioitavat ominaisuudet tärkeimpiin vaikuttaviin tekijöihin ja auttaa sekä löytämään yhteisesti hyväksytyin ominaisuushierarkian että yhdistämään erilaisia ominaisuuksien arvotuksia. Eri osapuolet pystyvät siten perustelevaan arvotuksensa käyttäen yhteistä mallia.

ta (esim. GAM-RiSC -mallilla). Arviointinsa perusteella rahapelilautakunta antaa lausunnon, jossa se voi esittää perustellut muutosehdotukset pelisääntöihin, pelin ominaisuuksiin tai vastuullisuusohjelmaan taikka ehdottaa pelin hylkäämistä (3.). Hakijalle varataan mahdollisuus antaa vastineensa lautakunnan tekemästä lausunnonsta, mikäli se poikkeaa peli-ilmoitukseen liitetystä itsearviosta. Eri osapuolten näkemykset tulevat otetuksi huomioon päätöstä valmisteltaessa pelinjärjestäjän itsearviointin, riippumattoman rahapelilautakunnan lausunntomenettelyn ja vastineoikeuden ansiosta.

Esittelevä viranomainen ottaa huomioon rahapelilautakunnan lausunnon arvioidessaan peli-ilmoitusta. Se voi teettää tarvittavia lisäselvityksiä (4.) ja joko ehdottaa päättävälle viranomaiselle pelin hyväksymistä, hyväksymistä muutoksin tai hylkäämistä (5.).

Lopullisen päätöksen pelisäännöistä, pelin ominaisuuksista sekä vastuullisuusohjelmasta tekee päättävä viranomainen omaa harkintaansa käyttäen. Vahvistettuun vastuullisuusohjelmaan sisällytetään ehdot pelihaittojen seurannasta ja raportoinnista, lisärajoitusten asettamisvelvollisuudesta pelihaittakynnyksen ylityessä ja pelinaikaisesta liikapelaamisen hallinnasta ja itserajoituksista. (6.).

Arviointiprosessin tavoiteaikatauluksi tulisi mielestämme asettaa 1–2 kuukautta peli-ilmoituksen jättämisestä.



KUVA 5. Pelien haitta-profiilin arviointi ja roolit

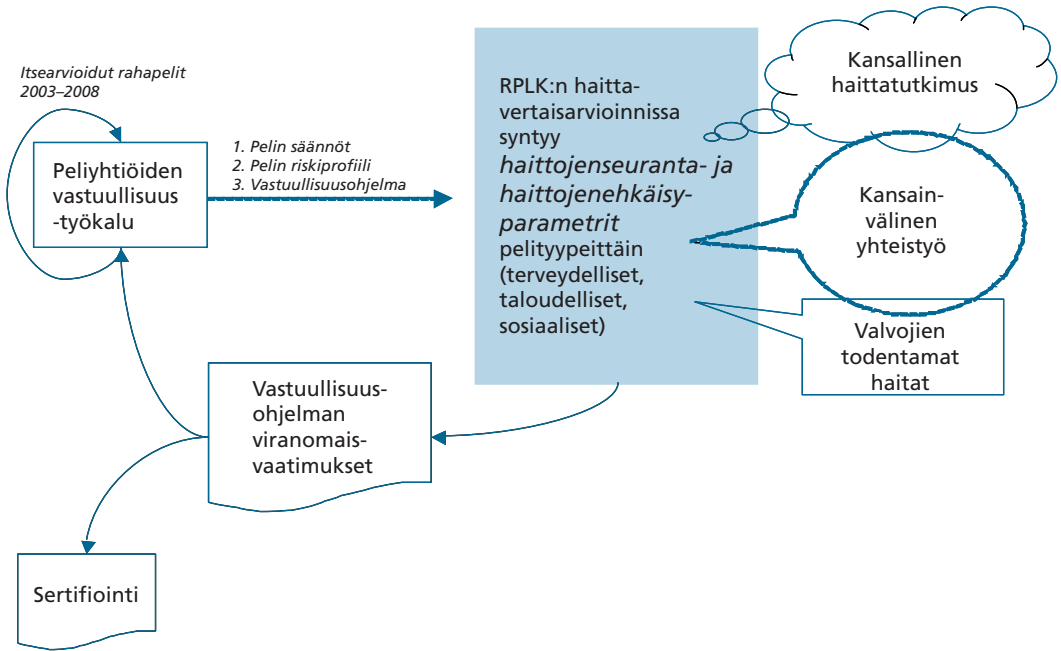
Haittojen seuranta ja niihin puuttuminen

Valvoja suunnittelee pelitoteutusten säännölliset katselmoinnit ja pistokokein toteutettavat tarkastukset (kohta 7 kuvassa 5). Mikäli valvonnassa huomataan poikkeamia hyväksynnän aikaisista oletetuista ongelmista, rahapelin valvojan tulee yhteistyössä rahapelilautakunnan kanssa ryhtyä tarvittaviin toimiin esimerkiksi lisärajoitusten asettamiseksi tai pelin aikaisen hallinnan parantamiseksi. Ilmoituksen esiintyneistä haitoista (9b. kuvassa 5.) voi valvojalle tehdä kuka tahansa: prosessissa mukana olevat tahot, kansalaiset sekä pelialan tai terveydenhoidon asiantuntijat. Valvoja voi saamansa haittailmoituksen perusteella käynnistää auditoinnin, uudelleen arvioinnin tai konsultaation rahapelilautakunnan ja pelinjärjestäjän kanssa. Rahapelin tarjoaja voi hakea sertifi kaattia vastuullisuusohjelmalleen tai sen tarvitaville osille. Ulkopuolisen tahon suorittamassa sertifi oinnissa (8a.) noudatetaan alalla tunnettuja parhaita käytänteitä ja kehitetään tarvittaessa uusia standardeja kansainvälisten rahapeli- ja auditointiyhteisöjen kanssa⁷.

Haittojen arviointi edellyttää myös systemaattista seurantaan vertailevin ja empiirisiin tutkimuksiin. Lisäksi reaaliaikaisen pelitilanteen seurantaan on alettava kehittää vähitellen. Sen avulla voidaan tarkastella laaja-alaisesti pelaajan käyttäytymistä erilaisissa pelitilanteissa ja -ympäristöissä pelityypeittäin. Arvioinnin perusteella tulee kehittää ratkaisuja muun muassa kognitiivisten vääristymien ehkäisemiseksi riskitilanteissa, palaute- ja seurantajärjestelmiä pelaajan tietoisuuden ja itsehallinnan lisäämiseksi sekä pelien yli toimivia pelaamisen estojärjestelmiä.

Rahapelien arviointi ja haittojen systemaattinen seuranta ovat kuitenkin vain osa vastuullisen pelitoiminnan kehittämistä. Kuvassa 6 esitetään hahmotelma siitä, miten arviointiprosessia ja vastuullisuus työkalua kehitetään jatkossa lisääntyviä viranomaistarpeita vastaavaksi. Rahapeliyhteisöt ovat vuosina 2003–2008 itsearvioineet rahapeliensä riskiprofiilit vastuullisuus työkalua käyttäen. Kyseisessä arvioinnissa ei ole erityisesti otettu huomioon viranomaisnäkökulmaa, vaan riskiprofiilit vastaavat lähinnä suomalaisten rahapeliyhteisöjen omaa näkemystä vastuullisesta pelitoiminnasta. Tulevaisuudessa viranomaisnäkökulma tulee otetuksi huomioon siten, että viranomaistaho yhteistyössä rahapelilautakunnan kanssa suorittaa vertaisarviointin ja määrittää ylimmät sallittavat haittaparametrit pelityypeille (= pelit, joiden haittaprofiili on samankaltainen). Lisäksi viranomaiset osallistuvat vastuullisuus työkalun ja arviointiprosessin kehittämiseen, esimerkiksi lisäävät pelityyppien haittaprofiileihin viranomaistarpeista lähteviä parametrejä. Tämän lisäksi tulee tutkia ja arvioida ennakkoluulottomasti muun muassa haittojen ehkäisyyn soveltuvia keinoja: itsehoito-ohjeita, palvelevaa puhelinta, Helpdeskiä netissä, nettifoorumeita, neuvonanto-/neuvonpitojärjestelmiä ja maksuliikenteen rajoittamista.

⁷ Esimerkiksi alalla yleistyvät turvastandardit WLASCS:2003 ja WLASCS:2006, jotka perustuvat ISO/IEC 27001:2005 tietoturvastandardiin. Lisäksi erityisesti englanninkielisissä maissa on tavanomaista pyrkiä sertifi oimaan myös vastuullisuusohjelma ja sanktioimaan poikkeamat.



KUVA 6. Haittojen vertaisarvioinnin kehittäminen

Prosessin kehittäminen edellyttää asiantuntijoiden, pelinjärjestäjien ja viranomaisten yhteistyötä, jonka perusteella haittojen vertaisarviointimallia sekä pelien haittojen arviointiprosessia tulee kehittää.

Viranomaisyhteistyön perusteella täydennetään ja muutetaan vaadittavia ominaisuuksia. Rahapelaamisen ja haittojen syy-seuraussuhteet eivät ole yksiselitteisiä, kuten eivät myöskään haittavaikutusten laajuudet. Lisäksi uusia rahapelaamisen muotoja kehittyvät koko ajan verkossa eikä niiden haittavaikutuksista ole vielä kattavaa tietoa. Siksi haittojen arviointi kehittyy vähitellen yhteisöllisessä prosessissa. Kehittämisen lähtökohdaksi kannattaa ottaa pelijärjestäjien käytössä oleva vastuullisuustyökalu. Siitä tulee edellä mainitun kansallisen ja kansainvälisen kehitystyön perusteella muodostaa haittojen vertaisarviointimalli, joka mieluiten perustuu tieteellisen tutkimuksen osoittamiin haittavaikutuksiin ja johtaa tehokkaihin haittojen minimointikäytäntöihin.

Mallin kehittäminen edellyttää pitkäjänteistä työtä, jossa tulee ottaa huomioon monien eri tahojen kanssa tehtävä yhteistyö rahapeleistä aiheutuvien haittojen minimoimiseksi. Seuraavassa (kuva 7) on esitetty ohjeellinen aikataulu siitä, miten pelien haitallisuuden arviointi koordinoitaisiin muihin pelihaittojen minimointiin tähtäviin toimiin.

itsearviointi peli-ilmoitusta tehdessään. Toiseksi kustannuksia aiheutuu rahapelilautakunnan lausuntokäsittelystä ja tähän liittyvästä viranomaisvalmistelusta ja päätöksenteosta.

Rahapelaamisen haittojen seurannan kustannukset kasvavat seurannan tarkkuusvaatimusten kasvaessa. Tarkempaa pelihaittatietoa joudutaan keräämään useasta lähteestä. Haittatietojen seurantaan tulisivin varata riittävästi rahoitusta, ja tutkimusta on suotavaa suunnata nykyistä täsmällisempiin tapaustutkimuksiin, samalla kun tilastollista seurantaa parannetaan systematisoimalla nykyisiä aineistoja tutkimustiedon perusteella.

Itse haittojenarviointijärjestelmän ylläpito ja kehittäminen vaatii arviomme mukaan 1–2 henkilötyövuotta joka vuosi rahapelilautakunnan toimintamenoihin. Lisäksi on varauduttava kansainvälisestä yhteistyöstä aiheutuviin kustannuksiin.

Yhteenvedona alla on esitetty haittavaikutusten arvioinnin aiheuttamat kustannuserät (liitteessä 1 on luonnosteltu ensimmäinen arvio kustannusten suuruudesta):

Kiinteät kustannukset

- Rahapelilautakunnan ja itse arviointijärjestelmän kehittäminen
- Kansainvälinen seurantayhteistyö
- Haittavaikutusten tilastollisen seurannan kehittäminen viranomaisten välillä
- Haittavaikutusten seuranta, lisärahoitus
- Valvojan resurssien lisääminen
- Pelinjärjestäjien yhteiskuntavastuun raportointi omalla kustannuksella.

Muuttuvat kustannukset

Haitta-arvioinnin osana vaaditun sertifiointin ja auditoinnin kustannukset syntyvät pelitoteutuskohtaisesti pelinjärjestäjälle. Muuttuviin kustannuksiin vaikuttaa myös haitta-arviointiprosessin järjestämistapa. Ainakin haitta-arviointien ensivuotina pidämme suotavana keskustelemaa ja konsultoivaa tapaa viranomaisten, arvioijien ja pelintarjoajien kesken arviointijärjestelmien kehittämiseksi.

- Peli-ilmoituksen laadinta ja käsittely (säännöt, riskiprofiilin ja haittavaikutusten sekä vastuullisuusohjelman (ennalta-)arviointi (eri osapuolia)
- Pelinjärjestäjän pelityyppikohtainen seurantainformaation kerääminen ja pelinhallintaratkaisut
- Pelisääntöjen sertifiointi
- Pelin laajennettujen osien auditointi
- Rahapelaamisen haittavaikutusten tutkiminen

Lisäksi kustannuksia syntyy investoinneista seurantajärjestelmiin ja arviointiohjelmistoihin. Haittojen ilmetessä kustannukset kasvavat, ja lisäksi joudutaan laatimaan ehkäisy- ja hoitotoimet. Nämä kustannukset katetaan suoraan rahapeliyhtiöiden tuotoista aiheuttamisperiaatteen mukaisesti.

Haittojen täsmätutkimusten lisäksi tarvitaan panostusta rahapelaamisen ongelmien pitkittäistutkimukseen ja haittojen arviointijärjestelmien vertaisarvointiin (esimerkiksi ns. parhaiden käytänteiden selvittämiseen säännöllisin välein). Ensisijainen rahoitus tälle tutkimukselle pitäisi tehdä, kuten tähänkin asti, rahapeliyhtiöiltä kerättävänä nykyisen suuruisena tutkimusvarauksena, mutta koska osa haitoista liittyy läheisesti monisyisiin terveydellisiin, taloudellisiin ja sosiaalisiin ongelmiin, tulisi alueelle asiantuntija-arvioiden mukaan kanavoida 1–2 miljoonaa euroa perustutkimuksen luonteisia varoja edellisen lisäksi. Huomattakoon, että häirtävaikutusten arvioinnin kohoavilla kustannuksilla on myös suotuisia sivuvaikutuksia pelitarjonnan laatuun, rajoittamiseen ja vastuulliseen järjestämiseen. Koska arviointi nostaa kustannuksia, pelintarjoajilla on intressi varmistaa riittävän suurivolyymisten pelien laadukas toteuttaminen. Esimerkiksi mobiiliviihdepeleissä käytetty tapa tarjota suurta pelilajitelmaa olisi näissä olosuhteissa todennäköisesti pelinjärjestäjälle liian kallista.

Lähteet

- Aho, P. & Turja, T. (2007). Suomalaisten rahapelaaminen 2007, Sosiaali- ja terveysministeriö ja Taloustutkimus 2007, 72 sivua.
- Anielski, M. & Braaten, A. (2008). An Assessment Framework for Canada: In Search of the Gold Standard The Socio-Economic Impact of Gambling (SEIG) Framework. February 2008, 207 sivua.
- Delfabbro, P. (2007). AGR3 – Australian gambling review. A report prepared for the independent gambling authority of South Australia, Third edition, IGA.
- Griffiths, M. (2008). Gambling Addiction and Internet Gambling: A psychological overview, esitelmä seminaarissa vastuullisesti verkossa vai perinteisesti pelisaleissa? Tuoretta tietoa nettipokerin vaikutuksista ja verkkopelaamisen muutoksista Helsinki 24.9.2008. http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/0C300D27-28F5-49B4-B186-E9BF4C377007/0/Griffiths_HelsinkiIntGamb08.ppt
- Griffiths, M. D. & Delfabbro, P. (2001). The biopsychosocial approach to gambling: contextual factors in research and clinical interventions. *Electronic Journal of Gambling Issues: eGambling (EJGI)*. vol 5, pp. 1–33.
- Grupta, R. & Derevensky, J. L. (2000). Adolescents with gambling problems: From research to treatment. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 315–342).
- Griffiths, M. D. & Parke, J. (2003). The environmental psychology of gambling. In: Reith, G., ed. *Gambling: who wins? Who loses?* Amherst, N.Y.: Prometheus Books, pp. 277–292.
- Griffiths, M. & Wood, R. T. A. (2000). Risk Factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), 199–225.
- Gyllstrom, F. & Hansen, M. & Skaug, T. & Wentzell, H. G. (2005). Peliriippuvuus. Valikoima kartoitusinstrumentteja kliiniseen ja tutkimuskäyttöön. A-kliinikan projekti 2002–2003. Ilvespaino, Hämeenlinna.
- Hayward, K. & Colman, R. (2004). The Costs and Benefits of Gaming: A Summary Report from The Literature Review, Nova Scotia Gaming Foundation, Genuine Progress Index for Atlantic Canada, September 2004.
- Hayward, K. (2004). The Costs and Benefits of Gaming: A Literature Review with Emphasis on Nova Scotia. Genuine Progress Index for Atlantic Canada, July 2004.
- Heikkilä, J. & Laine, J. (2004). Rahapelien tyyppittely: Teknologianeutraali ja dynaaminen lähestymistapa. Julkaisematon raportti, 18.1.2004, 22 sivua.
- Ilkas H. & Aho P. (2006). Nuorten rahapelaaminen. 12–17-vuotiaiden nuorten rahapelaaminen ja peliongelmat -puhelinhaastattelu. Taloustutkimus Oy, 28.12.2006, 18 sivua.
- Ilkas, H. & Turja, T. (2003). Rahapelitutkimus. Sosiaali- ja terveysministeriö, Taloustutkimus Oy.
- Jaakkola, T. (2006). Peliongelman tunnistaminen. Päihdepäivät, 149.2006.
- Jaakkola, T. (2008). Peluuri vuosiraportti 2007. 32 s.
- Järvinen, A. (2008). Rahapelien vastuullisuustyökalu: Esittely ja ohjeistus. Versio 1.00, 14.4.2008, 23 sivua.
- Kujanpää, S. (2007). Rahanpesurikokset oikeuskäytännössä IV. Päivitetty versio Neira T. & Perämaa J. & Vasara P, (2003). Keskusrikospoliisi, Rahanpesuysikkö, 2007, 71 sivua.
- Lähteenmaa, J. & Strand, T. (2008) Pelin jälkeen: velkaa vai voittoja? Tutkimus velan ottamisesta rahapeleihin, erityistarkastelussa nettipokeri ja pikavippaaminen. STAKES raportti 25/2008, Valopaino, Helsinki 2008, 59 sivua.
- Marcus, R. (2008), Fallout From Ultimate-Bet Cheat Scam Focuses Attention On Phil Ivey And Other Top Pros! Saatavilla <http://www.richardmarcusbooks.com/2008/12/fallout-from-ultimatebet-cheat-scam.htm>
- May-Chahal, C, & Volberg, R. & Forret, D. & Bunkle, P. & Paylor, I. & Collins, P. & Wilson, A. (2007). Scoping study for a UK gambling Act, 2005 Impact Assessment Framework. The Casino Scoping Study (ITT no. 636). Department for Culture Media and Sport.
- McMullan, J. L. (2005). The Gambling Problem and Problem Gambling: Research, Public policy and Citizenry. Paper presented at the 4th Annual Alberta Conference on Gambling Research, Public Policy Implication of Gambling Research, University of Alberta, March 31 and

- April 1, 2005. gaming.uleth.ca/agri_downloads/1494/mcmullan.pdf.
- Monighan, S. (2009). Responsible gambling strategies for Internet gambling: The theoretical and empirical base of using pop-up messages to encourage self-awareness. *Computers in Human Behavior*, vol. 25, pp. 202–207.
- Pajula, M. (2005). Ihmissuhteet pelissä. Opas peliongelmaisten läheisille ja omaisille. Trio-Offset oy, Helsinki.
- Pajula, M. (2007). Ongelmapelaajan läheinen: sairastunut vai selviytyvä. Selvitys rahapeliongelman vaikutuksesta läheisiin. *Stakes, työpapereita 20/2007*. Helsinki.
- Pajula, M. (2008). Käsitteanalyysin määritelmät 19.12.08. Word -asiakirja.
- Parke, J. & Griffiths, M. D. (2007). The role of structural characteristics in gambling. In: Smith, D, Hodgins, D. and Williams, R, eds. *Research and measurement issues in gambling studies*. New York : Elsevier, pp. 211–243.
- Peltoniemi, T. (2006). Netti riippuvuus Suomessa. A-klinikkasäätiö. Saatavilla 16.3.2007 osoitteesta <http://www.paihdelinkki.fi/Tietoiskut/413-nettiriippuvuus-suomessa>.
- Saaty, T. L. (1980). *The analytic Hierarchy Process: Planning, Priority Setting, Resource Allocation*. 283 pp. McGraw-Hill, New York
- Salokoski, T. (2005). Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Väitöskirja. Jyväskylä Studies in Education, Psychology and Social Research 277.
- Salokoski, T. & Mustonen, A. (2007). Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin – katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -sääntelyn käytäntöihin. [Media effects on minors – review of international research and practices of media education and regulation]. Suomen Mediakasvatusseuran julkaisu, 2 (<http://www.mediaeducation.fi/publications/ISBN978-952-99964-2-1.pdf>)
- Schaldemose, C. (2008). Mietintöluonnos Online-rahapeliin yhtenäisyydestä (2008/2215(INI)), Euroopan parlamentti, Sisämarkkina- ja kuluttajansuojaliokunta.
- SM (2006). Suomalainen rahapeli-, bingo- ja tavara-arpajais- ja rahankeräyspolitiikka (2006). Sisäasiainministeriön julkaisu 28/2006, 68 sivua.
- SOU (2008):124. En framtida spelreglering. Slutbetänkande av Spelutredning.
- South Australian Department of Human Services (2001). *Gambling patterns of South Australian and associated health indicators*. Adelaide: Centre for Population Studies in Epidemiology.
- Tammi, T. (2008). Monopoly on gambling, monopoly on problems? Why did gambling problems become a matter of social concern in Finland? *Nordic Studies on alcohol and drugs*, VOL. 25. 4.
- Taskinen, T. (2007a). Kaupassa, kioskillä ja kotikoneella. Rahapelit nuorten elämässä. *Stakes, Työpapereita 25/2007*, 46 sivua.
- Taskinen, T. (2007b). ”Pelasin opintolainani viidessä minuutissa.” Tutkimus nuorten ongelmapelaajien pelihistoriatarinoista. Pro Gradu -tutkielma. Kuopion yliopisto. Yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. Sosiaalityön ja Sosiaalipedagogiikan laitos.
- Tautiluokitus ICD-10. (1999). *Stakes*, Helsinki.
- Wardle, H. & Sproston, K. & Orford, J. & Erens, B. & Griffiths, M. & Constantine, R. & Pigott, S. (2007). *British Gambling Prevalence Survey, September 2007*.
- Wood, R. (2008). An exploratory investigation of the effectiveness of UK online support forums for helping problem gamblers and their partners, relatives and friends. *GamRes Research and Consultancy*.
- Wood, R. & Griffiths, M. (2005). GAM-RiSk. Gaming assesment measure – risks involving structural characteristics, PowerPoint -esitys.
- Wood, R. & Griffiths, M. (2006). *Helping Problem Gamblers Online: An Evaluation of GamAid*. International Gaming Research Unit, Nottingham Trent University, December 2006.

Liite 1. Esimerkkilaskelma haittavaikutusten arvioinnin kustannuksista

Laskelma perustuu alan toimijoiden alustaviin arvioihin.

Kiinteät kustannukset

rahapelilautakunnan ja itse arviointijärjestelmän kehittäminen	200 k€/a
kansainvälinen seurantayhteistyö	100 k€/a
haittavaikutusten tilastollisen seurannan kehittäminen viranomaisten välillä	150 k€/a
haittavaikutusten seuranta Peluurissa lisärahoitus	100 k€/a
esittelijän ja valvojan resurssien lisääminen	200 k€/a
pelinjärjestäjien yhteiskuntavastuun raportointi omakustannuksella	

Muuttuvat kustannukset

Haitta-arvioinnin osana vaaditun sertifiointin ja auditoinnin kustannukset syntyvät pelitoteutuskohtaisesti pelinjärjestäjälle. Ne on arvioitu alla. Muuttuviin kustannuksiin vaikuttaa myös valitusmenettelyn järjestämistapa. Ainakin haitta-arviointien ensi vuosina pidämme suotavana keskustelemaa ja konsultoivaa tapaa viranomaisten, arvioijien ja pelintarjoajien kesken arviointijärjestelmien kehittämiseksi. Tyypillinen kustannus valituksen käsittelyä kohden on kullekin osapuolelle useita työpäiviä.

peili-ilmoituksen laadinta ja käsittely (säännöt, riskiprofiili ja haittavaikutusten sekä vastuullisuusohjelman (ennalta-)arviointi (eri osapuolia)	50 k€/krt
pelinjärjestäjän pelityyppikohtainen seurantainformaation kerääminen ja pelinhallintaratkaisut	200 k€/a
pelisääntöjen sertifiointi	20 k€/krt
pelin laajennettujen osien auditointi	20 k€/krt
rahapelaamisen haittavaikutusten tutkiminen	

Yllä esitetyn perusteella haitta-arviointijärjestelmän toteuttaminen vaatii vuosittain alustavan arviomme mukaan minimissään noin 1M€. Pelityyppikohtaiset muuttuvat kustannukset ovat arviolta minimissään 50€ ja 400k€, jos peliin joudutaan kehittämään (lähes) reaaliaikaisia hallinta- ja seurantamenettelyjä.



RAPORTTI-sarjassa aiemmin ilmestyneet

2009

Päivi Hämäläinen, Jarkko Reponen, Ilkka Winblad. eHealth of Finland: Check point 2008.
Report 1/2009 Tilausnro RAP001_2009

Satu Helakorpi, Meri Paavola, Ritva Prättälä, Antti Uutela. Suomalaisen aikuisväestön terveyskäyt-
täytyminen ja terveys, kevät 2008
Raportti 2/2009 Tilausnro 002_2009

Unto Häkkinen, Lien Nguyen, Markku Pekurinen, Mikko Peltola. Tutkimus terveyden- ja vanhusten-
huollon tarve- ja valtionosuuskriteereistä
Raportti 3/2009 Tilausnro RAP003_2009

Elina Pylkkänen, Antti Väisänen. Tutkimus sosiaalihuollon valtionosuusperusteista
Raportti 4/2009 Tilausnro RAP004_2009

Marja Holmila, Katariina Warpenius, Leena Warsell, Minna Kesänen, Irmeli Tamminen. Paikallinen
alkoholipolitiikka
Raportti 5/2009 Tilausnro RAP005_2009

Leena Metso, Salme Ahlström, Petri Huhtanen, Minna Leppänen, Eija Pietilä. Nuorten päihteiden
käyttö Suomessa 1995–2007
Raportti 6/2009 Tilausnro RAP006_2009

Helena Aldén-Nieminen, Susanna Rautio, Satu Männistö, Elina Laitalainen, Merja Suominen, Ritva
Prättälä. Ikääntyneiden suomalaisten ateriointi
Raportti 7/2009

Laura Suomalainen, Henna Haravuori, Noora Berg, Olli Kiviruusu, Mauri Marttunen. Jokelan kou-
lukeskouksen ampumissurmille altistuneiden oppilaiden selviytyminen, tuki ja hoito
Raportti 8/2009 Tilausnro RAP008_2009

Tarja Heino. Family Group Conference from a Chbild Perspective
Report 9/2009 Tilausnro RAP009_2009

Persephone Doupi. National Reporting Systems for Patient Safety Incidents
Report 13/2009 Tilausnro RAP013_2009

THL. Rakenteet, avuttomuus ja lainsäädäntö
Raportti 14/2009 Tilausnro RAP014_2009

Tarja Pitkänen, Seija Kalso, Asko Vepsäläinen, Jarkko Rapala, Seppo I. Niemelä. Colilert-menetelmän
verifointi sosiaali- ja terveysministeriön asetuksen 461/2000 mukaisiin koliformisten bakteerien ja
Escherichia coli -bakteerin tutkimuksiin Suomessa
Raportti 17/2009 (vain verkkoversio)