

Rahapelihaittoihin liittyvät tiedontarpeet sekä ehkäisyn ja hoidon kehittäminen

Otakantaa.fi-kyselyn tulokset

Minna Kesänen

minna.kesanen@thl.fi

Puh. 029 524 8117

Terveysten ja hyvinvoinnin laitos (THL)

thl.fi/pelihaitat



Sisällys

1 Johdanto.....	3
2 Kyselyn toteuttaminen ja aineiston analyysi	3
3 Kyselyn tulokset	4
3.1 ”Rahapelaamisen toimintaympäristön muutos kivijalasta nettiin”	4
3.2 ”Kuinka järjestelmä saadaan pysymään aidosti vastuullisena?”	6
3.3 ”Painopiste ehkäisevään työhön”	9
3.4 ”Alueellisesti yhdenvertaisesti saavutettavat palvelut”	11
4 Johtopäätökset	13

1 Johdanto

Suomalaisen rahapelijärjestelmän pääasiallinen tavoite on ehkäistä ja vähentää rahapelihaittoja. Rahapelihaittojen seuranta, tutkimus sekä ehkäisyn ja hoidon kehittäminen kuuluvat sosiaali- ja terveysministeriölle (STM). Ministeriö on osoittanut tehtävän toteuttamisen pääosin Terveyden ja hyvinvoinnin laitokselle (THL). STM:n tekee neljän vuoden välein linjaukset siitä, miten [arpajaislain 52 §:n](#) mukaista lakisääteistä tehtävää toteutetaan käytännössä. Osana tätä työtä THL keräsi kansalaisten näkemyksiä Otakantaa.fi-palvelussa siitä, mitä tietoa rahapelihaitoista tarvitaan ja miten rahapeliongelmien ehkäisyä ja hoitoa tulisi kehittää.

Tässä raportissa kuvataan kyselyn toteuttaminen, aineiston analyysi ja keskeiset tulokset.

2 Kyselyn toteuttaminen ja aineiston analyysi

Kysely toteutettiin sähköisesti Otakantaa-kansalaisfoorumilla. Kyselyllä haluttiin kartoittaa eri toimijoiden näkemyksiä rahapelihaittoihin liittyvistä tiedontarpeista sekä ehkäisyn ja hoidon kehittämisestä. Vastausaikaa oli hiukan yli kolme viikkoa (8.2.2019–11.3.2019), ja kyselyä pyrittiin markkinoimaan aktiivisesti eri verkostojen kautta.

Kyselyyn vastasi 82 henkilöä. Vastaaajista kuntalaisia oli 27, kuntasektorin työntekijöitä 13, järjestötoimijoita 22, tutkijoita 9, valtion viranomaisia 3, oppilaitoksen työntekijöitä 4, yrityksen työntekijöitä 2 ja muita 2. Taustakysymyksenä kysyttiin myös, saako vastaajan työ- tai toimintayhteisö rahoitusta veikkausvaroista. Vastaaajista 45 ilmoitti, että ei saa, 31 ilmoitti saavansa ja 5 ei osannut sanoa. Viiteen kysymykseen kertyi erillisiä avovastauksia yhteensä 378, ja näistä muodostui tekstiä yhteensä 39 liuskaa.



Kyselyssä pyydettiin vastauksia seuraaviin avoimiin kysymyksiin:

1. Mitkä ovat mielestäsi keskeisimmät rahapelaamisen aiheuttamiin haittoihin liittyvät haasteet lähitulevaisuudessa?
2. Mitä tietoa mielestäsi tarvitaan rahapelaamisesta ja sen aiheuttamista haitoista?
3. Miten rahapelaamisesta aiheutuvia ongelmia voitaisiin mielestäsi ehkäistä entistä paremmin?
4. Miten rahapeliongelman hoitoa tulisi kehittää?
5. Mitä muuta on tärkeä huomioida rahapelihaittojen tutkimuksen sekä ehkäisyn ja hoidon kehittämisen linjauksia tehtäessä?

Kysely analysoitiin aineistolähtöisesti. Tekstistä etsittiin keskeiset toistuvat teemat, joista muodostettiin aineiston analyysissä hyödynnettävä luokitus. Keskeiset toistuvat teemat nimettiin seuraavasti: rahapelaaminen ilmiönä, vastuullinen rahapelipolitiikka, rahapelihaittojen ehkäisy ja rahapeliongelman hoito. Jokaista teemaa tarkasteltiin yksityiskohtaisemmin jaotellen sisällöt haasteisiin, tutkimustiedon tarpeisiin ja kehittämis ehdotuksiin. Aineiston käsittelyssä ja koodaamisessa hyödynnettiin Atlas.ti-ohjelmaa. Seuraavassa luvussa tuloksia tarkastellaan teemoittain.

3 Kyselyn tulokset

3.1 ”Rahapelaamisen toimintaympäristön muutos kivijalasta nettiin”

Kyselyn vastauksissa rahapelaamiseen liittyviä haasteita nähtiin olevan toimintaympäristön muutoksissa ja itse rahapeleissä. Rahapelaamisen toimintaympäristössä keskeisenä ongelmana pidettiin rahapelaamisen siirtymistä internetiin sekä pikavippien ja lainojen saamisen

helppoutta. Itse rahapeleissä haastetta tuovat koukuttavat nettipelit ja pelien kietoutuminen muuhun nettipelaamiseen.

”Rahapelaamisen toimintaympäristön muutos kivijalasta nettiin. Velkaantuminen ja erityisesti pikavippien nopea saaminen.”

”Pelaamisen siirtyminen kiihtyvällä tahdilla verkkoon sekä sitä kautta entistä laajemman ja koukuttavamman tarjonnan piiriin.”

”Nettipelaaminen lisääntyy eri ikäryhmissä. Pikavippien mainonta ja liian helppo saatavuus.”
”Liian helposti saa rahaa. Luottotietoja ei tarkisteta. Ihmisten masentuneisuus veloista. Pikavippejä ei saa maksettua, jos ne erääntyvät. Korot liian suuret asiakkaan tuloihin nähden.”

”Raha- ja viihdepelien rajat liudentuvat sekä pelien vetovoimatekijöiden, pelikokemuksen, pelikulttuurin että pelihaittojen näkökulmasta.”

”Pelien koukuttavuus ja pelaajien pelihimo, pelataan kaikki rahat. Helppoa nykyisen pankkikorttimahdollisuuden ansiosta.”

Rahapelaamisen ja pelaamisen aiheuttamien haittojen tutkimista pidettiin tärkeänä. Rahapelaamisesta ja sen vaikutuksista kaivattiin laaja-alaista, koko ilmiötä kuvaavaa monitasoista tietoa. Erityisesti nettipelaamisesta ja sen muutoksista toivottiin lisää tietoa. Toisaalta kokonais kuvan saamiseksi nähtiin tarpeelliseksi tutkia myös haitatonta pelaamista.

”On tärkeää jatkaa väestökyselyjä ja saada kokonaiskuva pelaamisen aiheuttamista haitoista.”

”Tärkeää on myös tutkia nettipelaamista sekä Veikkauksen sivuilla että erityisesti ulkomaisilla sivustoilla ja seurata niissä tapahtuvia muutoksia.”

”Tutkimusta yhteiskunnallisen tason, psyykkisen tason sekä sosiaalisen tason vaikutuksista – etenkin pitkäkestoista.”

”Pitää ymmärtää rahapelihaitat kulttuurisena jatkumona: ei voi ymmärtää haittoja ja ongelmia ilman että tutkitaan mitä on ns. ongelmaton pelaaminen.”



3.2 ”Kuinka järjestelmä saadaan pysymään aidosti vastuullisena?”

Suomalaisen rahapelipolitiikan ja rahapelien järjestämisen haasteena pidettiin kysymystä siitä, miten pelipolitiikan vastuullisuutta toteutetaan käytännössä. Vastuullisen pelipolitiikan esteiksi nähtiin monopoliyhtiön erityinen rooli, eri toimijoiden intressit pelituottoihin ja näistä aiheutuva haluttomuus tehdä haittoja ehkäiseviä muutoksia, esimerkiksi hajasijoittelumallin purkamista ja mainonnan rajoittamista.

”Veikkauksen kaksinaismoralistinen rooli veikkausvoittovarojen jakajana ja toisaalta pelipalveluiden ylläpitäjänä. Veikkausvoittovarojen jakaminen on hyvin usein tulonsiirtoa köyhiltä rikkaille.”

”Suomen rahapelijärjestelmässä Veikkaukselle on annettu osin ristiriitainen mandaatti: Toisaalta Veikkauksen tulisi ehkäistä rahapelihaittoja, toisaalta tulouttaa varoja yleishyödyllisiin kohteisiin ja toisaalta omalla läsnäolollaan pitää suomalaisista rahapelipelaajista mahdollisimman suuri osa kotimaisen pelaamisen ja säätelyn piirissä.”

”Taloudellinen paine tuottaa valtiolle rahapelivaroja. Tutkimusten perusteella tiedämme jo melko hyvin, miten rahapelihaittoja voisi ennaltaehkäistä, mutta se tarkoittaisi suomalaisen rahapelijärjestelmän muuttamista muun muassa rahapeliautomaattien hajasijoituksen, mainonnan ja uusien pelien kehittelyn osalta. Tähän ei taida olla riittävää (poliittista) painetta, koska edunsaajat ovat niin monin eri tavoin kiinnittyneet rahapelijärjestelmään. Rahapelituotoilla rahoitetaan Suomessa erittäin huomattavissa määrin sellaista toimintaa, joka oikeastaan kuuluisi valtion hoitaa. Erityisesti marginaaliin sysättyjen ihmisten tarvitsemat palvelut on järjestetty rahapelituotoin.”

”Suurimmat haasteet liittyvät rahapeliautomaattien hajasijoitusmalliin, sen purkamiseen ja siihen liittyvään – ymmärrettäväänkin – vastustukseen. Monilla järjestöillä on oikeutettu huoli omasta rahoituksestaan, joka pitkälti tulee myös hedelmäpeleistä.”

”Haasteena on myös Veikkauksen toimiminen sekä rahapelien tuottajana, haittojen vähentäjänä ja toisaalta myös oman toimintansa valvojana. Tarvitaan aidosti itsenäinen, ei-poliittinen, valvoja toiminnalle.”



Vastaajat pitivät ongelmallisena myös peliyhtiön aggressiivista markkinointia ja koukuttavien pelien kehittämistä. Myös kilpailu ulkomaisten peliyhtiöiden kanssa vaikeuttaa vastuullisen pelitoiminnan toteuttamista.

”Lisääntyvä ja näkyvä pelimainonta.”

”Yhtä aikaa kehitetään koukuttavia pelejä ja pyritään lisäämään pelaamista (Veikkaus pyrkii saamaan erityisesti jo paljon pelaavat pysymään asiakkaina – jos pelaa jo esim. 700 €/kk, koituu pelaamisesta mitä todennäköisimmin jo haittoja) sekä mainostetaan aggressiivisesti ja kuitenkin toiminnan perusteena olisi haittojen vähentäminen. Mielestäni ei voida kilpailla ulkomaille pelaamisen kanssa unohtaen pelaamisen aiheuttamat suuret haitat. Onko kestävää, että yleishyödylliset järjestöt saavat rahoituksensa pitkälti heikossa asemassa olevilta pelaajilta?”

”Supistuviin tuottoihin vastaaminen lisäämällä nopeiden rahapelien tarjontaa, kun rahapelaamisen suosio ja määrä joka tapauksessa vähenee. Yritykset kilpailla ulkomaisten peliyhtiöiden kanssa lisäämällä tarjontaa ja markkinointia.”

Vastaajat toivoivat, että rahapelaamisen järjestelmää ja sen ristiriitaisuutta tutkittaisiin enemmän. Järjestelmän ja peliyhtiön toiminnan muutosten seuraamista ja vaikutusten arviointia pidettiin tärkeänä. Lisää tietoa pitäisi saada myös pelien saatavuuden vaikutuksista haittoihin ja pelien suunnitteluprosessin vaikutuksista vastuulliseen toimintaan.

”Tarvitaan enemmän tietoa järjestelmästä ja sen ristiriidoista.”

”Tietoa siitä, keneltä rahat tulevat, ja tietoa siitä, miten tarjonta jakautuu alueittain.”

”Rahapelijärjestelmän muutoksia pitää seurata tarkoin: miten esimerkiksi tunnistaunut pelaaminen rahapeliautomaateilla tulee vaikuttamaan paitsi tuottoihin myös rahapelikulttuuriin. Samoin edelleen kiinnostaa 18 vuoden ikärajan tuomat muutokset suomalaiseen rahapelikulttuuriin ja se, miten valvonta toimii.”

”Tietoa vaikutuksista yhteiskunnalle.”

”Rahapelihaittojen seurantaan tarvitaan mittarit, rahapeliongelman määrä ei ole kelvollinen mittari siihen.”



”Lisää tietoa siitä, miten saatavuus konkreettisesti ja arkinäkökulmasta vaikuttaa pelaamisen yleisyyteen; näkökulmaa ihmisen psykologiseen toimintaan suhteessa toiminnan kynnyksiin – helppo saatavuus on aina potentiaalinen madaltamaan kynnystä toimintaan; kynnysten korottamisen keinoja vastavoimana sovellettavaan käyttöön erityisesti verkkoympäristössä??”

”Tarvitsemme tutkimusta etenkin siitä, miten eri järjestelmissä on mahdollista estää haittoja tehokkaasti ja vielä tehokkaammin kuin nykyään, miten ja millaisen instituution puolelta järjestelmän regulaatio on parasta järjestää ja millaisella lainsäädännöllä saadaan pelitarjoajat tuottamaan sekä kuluttajille että yhteiskunnalle reiluja pelejä.”

”Rahapelaamiseen kohdistunut tutkimus on usein Suomessa keskittynyt pelaajiin ja rahapelaamisen julkikuvaan. Samaan aikaan pelisuunnitteluun ja -tuotantoon keskittyvää tutkimusta ei ole juuri lainkaan. Tämä on erikoista, sillä pelisuunnittelun ja -tuotannon eri vaiheissa tehdään juuri keskeiset pelien vetovoimaa ja vastuullisuutta koskevat päätökset. Yleisemmän pelitutkimuksen piirissä nämä suunnitteluun ja tuotantoon keskittyvät lähestymistavat ovat kehittyneet merkittävästi viime vuosien aikana, ja niiden kohdistaminen myös rahapeleihin auttaisi paremmin ymmärtämään niitä prosesseja, joissa vastuullisuus (tai sen puute) syntyy.”

Vastuullisen rahapelitoiminnan kehittämisessä tärkeänä pidettiin avoimen keskustelun lisäämistä, hajasijoittelusta luopumista ja markkinoinnin rajoittamista. Eri toimijoiden roolia ja vastuita nähtiin tärkeäksi selkiyttää. Kivijalkapelaamisen ja nettipelaamisen rajoituksia pitäisi vastaajien mielestä kehittää.

”Rahapelihaitoista pitäisi saada aikaiseksi avointa kansalaiskeskustelua. Pelikoneet pois kaupoista ja kioskeista pelisaleihin.”

”Suoraa ja avointa puhetta myös vaikeista ja ristiriitaisista asioista, kuten Veikkauksen edunsaajien roolista.”

”Tarjontaa ja saatavuutta rajoittamalla.”

”Vähentämällä näkyvää ja aggressiivista mainontaa sekä rahapelien tarjontaa. Rahapelikoneiden sijoittelu pois näkyvimmillä paikoilta voisi toimia, mutta uskon, että paras ratkaisu niiden aiheuttamien ongelmien vähentämiseen olisi niiden siirtäminen kokonaan pois julkistilojen auloista.”



”Poliittisia päätöksiä. Ulkomaisten pelifirmojen valvontaa ja rajoittamista. Pelkkä Veikkauksen syyllistäminen ei riitä.”

”Kaikki kivijalkapelaaminen tunnistautumisen taakse, markkinointia vähemmäksi sekä realistisemmaksi, nettipelaamisen estämiseen ja rajoittamiseen luotettavia ja helppokäyttöisiä välineitä, pikavippien totaalinen kieltäminen ja mainontaan puuttuminen, positiivinen luottorekisteri, rahapelipoliittisella ohjelmalla ja hoidon ja tuen saatavuuden takaamisella.”

”Ongelman tiedostaminen päättäjien keskuudessa mutta eihän tämä asia kiinnosta.”

”Pitäisi muodostaa selkeä työnjakokuva eri toimijoiden mahdollisuuksista, sitouttaa toimijat yhtenäiseen strategiseen linjaukseen ja panostaa nykyistä enemmän riippuvuuksien osalta tkki- (tutkimus, koulutus, kehittäminen, innovaatio) toimintaan valtakunnallisesti.”

”Järjestöjä eli edunsaajia tulee kannustaa keskustelemaan pelihaitoista ja kaksinaismoralistisesta avustusjärjestelmästä.”

3.3 ”Painopiste ehkäisevään työhön”

Rahapelihaittojen ehkäisyssä ongelmana pidettiin sitä, että kansalaiset ja ammattilaiset eivät tiedä rahapeliongelmaista riittävästi. Erityisesti nuorille tietoa ei suunnata tarpeeksi.

Sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa rahapeliongelmiin ehkäisyn keskeisiksi haasteiksi nähtiin puutteellinen tieto rahapeliongelmaista sekä puheeksi ottamisen ja varhaisen tuen osaamattomuus. Myös ehkäisyn resurssit koettiin riittämättömiksi.

”Peliriippuvuudesta ja liiallisen pelaamisen haitoista puhutaan aivan liian vähän.”

”Varhainen puuttuminen takkuaa.”

”Rahapelin tuomia haittoja ei tunnisteta, ei osata ohjata hoitoon.”

”Ehkäisevä työ nuorten parissa on tällä hetkellä lapsen kengissä, tietoa rahapelihaitoista ei ole tarpeeksi, ja nuoret pelaavat rahapelejä eikä ikärajavaalvonta toimi.”

”Peliriippuvuuksien ennaltaehkäisyyn ja hoitoon tarvitaan osaavia ammattilaisia. Osaaminen tähän liittyen on vähäistä, vaikka sosiaali- ja terveysalan tutkintojen sisällä peliriippuvuuksien hoito voidaan nimetä esim. lähihoitajien tutkinnonperusteissa.”

”Rahapelihaittojen ehkäisyn riittämättömät resurssit.”

Vaikuttavista rahapelihaittojen ehkäisyn keinoista kaivattiin lisää tutkimustietoa. Rahapelaajien tutkimista pidettiin yhtenä keinona saada lisää tietoa myös peliongelmiin ehkäisyn keinoista.

”Tutkimusta olisi jo aika kohdentaa tehokkaksiin ehkäisevän päihdetyön toimiin.”

”Kokemusperäistä tietoa, tietoa miten ennaltaehkäistä, mutta myös miten puuttua.”

”Itse rahapelaajia tulisi tutkia. Tämä helpottaisi rahapeliongelmiin puheeksi ottamista ja tunnistamista. Mihin muihin tekijöihin ja ongelmiin ongelmapelaaminen liittyy?”

”Kuinka haitat ovat parhaiten ehkäistävissä ja hoidettavissa. Pelaajien ääni kuuluviin!”

”Tarvitaan tietoa keinoista, joilla voidaan ehkäistä ja hoitaa.”

Kehittämistarpeita nähtiin erityisesti tiedon hyödyntämisessä ja osaamisen kehittämisessä. Julkista keskustelua, tiedottamista ja valistusta toivottiin lisää. Erityisesti toivottiin, että nuoret saisivat koulun ja median kautta enemmän tietoa rahapelaamisen haitoista. Sosiaali- ja terveystieteiden ammattilaisten puheeksioton ja varhaisen tuen osaamisen lisäämiseksi pidettiin tärkeänä lisätä koulutuksia.

”Nuoria ja lapsia pitäisi kouluissa valistaa rahapelaamisesta samalla tavoin kuin tehdään tupakka- tai alkoholivalistusta.”

”Tutkijat kehittämään peliriippuvuuden tunnistamiseen välineitä ja soteihmiset käyttämään näitä yhdessä asiakkaan kanssa ymmärtäen ja tukien.”

”Pitäisi enemmän puhua sekä olla varoituksia siitä, mitkä merkit kertovat rahapeliongelma tai siitä, että saattaa olla ajautumassa sellaiseen: näin pelaaja voisi itsekkin havahtua ongelmaansa.”

”Realistista tietoa julkisuuteen, hyssyttely pois.”

”Tuottamalla toimivia keinoja koulujen ehkäisevään päihdetyöhön rahapelaamisen ehkäisemiseksi.”

*” – Ehkäisevän työn verkostojen koulutuksella
– hoitavan tahon koulutuksella
– pelaamisen positiiviseen kulttuuriin puuttumisella tuomalla enemmän esiin myös
haittanäkökulmia
– viestinnällä ja kampanjoilla.”*

”Lisätään koulutusta rahapelihaitoista terveydenhuoltoon.”

*”Ehkäisevä työ: varhaiskasvatus, oppilaitokset, lastensuojelu, vanhempien tietojen ja taitojen
lisääminen aiheeseen liittyen. Interventiokeinojen kehittäminen.”*

”Ei syyllistävää, vaan ymmärtävää ja ohjaavaa tietoa.”

3.4 ”Alueellisesti yhdenvertaisesti saavutettavat palvelut”

Keskeisenä rahapeliongelman hoidon haasteena vastaajat pitivät hoidon ja tuen epätasa-arvoista saatavuutta, hoidon löytämisen vaikeuksia ja ammattilaisten osaamiseen liittyviä puutteita. Palvelujen nähtiin keskittyvän isoihin kaupunkeihin tai yksittäisiin hoitopaikkoihin, ja kynnystä hoitoon pidettiin liian korkeana.

”Avunsaannin alueellinen epätasa-arvo; isoissa kaupungeissa voi olla peliklinikoita, kun taas pienemmillä paikkakunnilla ongelman kanssa voi jäädä hyvin yksin eikä apua ole helppo löytää.”

”Asiakkaiden hoitoon hakeutuminen, kynnys hakea hoitoa ongelmaan on korkea.”

”Tällä hetkellä peliriippuvuuden hoito ja asiakkaan kuntoutus ovat aika lailla alkukantimissa.”

Vastaajat kaipasivat lisää tutkimustietoa palvelujärjestelmästä ja siihen liittyvistä epäkohdista, hoidon vaikuttavista keinoista ja menetelmistä, työntekijöiden osaamisesta ja asenteista sekä asiakkaiden kokemuksista.

”Auttamisjärjestelmän toimivuuden tutkimista. Mitä ammattilaiset oikeasti tietävät/osaavat peliriippuvuuksista? Esim. päiväkodit, koulut, avohuolto, sairaalat jne.”



”Hoitoon hakeutumisen esteistä; tuki-, neuvonta- ja hoitopalvelujärjestelmän puutteista – kartoitettava alueet, joilla palveluaukkoja ja suuri palvelutarve.”

”Asiakasryhmän ruohonjuuritason tarpeet, hoitoon hakeutuneista kertyneen tiedon hyödyntäminen (sekä määrällistä että laadullista tietoa käytettävä monipuolisesti tutkimuksessa hyödyksi).”

”Kenelle haitat aiheutuvat, mitkä tekijät ovat erityisesti lisänneet ongelmapelaajien ahdinkoa ja miten ongelmapelaajat itse näkevät sen, miten heitä olisi voitu auttaa aikaisemmassa vaiheessa.”

Hoidon ja tuen kehittämisessä tärkeänä pidettiin palvelujen tasavertaisen saatavuuden edistämistä. Avun ja tuen laadun parantamisessa tärkeäksi nähtiin ammattilaisten osaamisen kehittäminen sekä täydennyskoulutuksin että osana sosiaali- ja terveysalan tutkintoja. Palvelujen saavutettavuuden parantamiseksi ehdotettiin palveluihin liittyvän viestinnän lisäämistä ja palvelupolkujen kuvaamista.

”Sosiaali- ja terveysalan ammattilaisten koulutuksen oppisisältöihin tulisi sisällyttää osuus rahapelihaittojen ehkäisystä ja rahapeliongelmaista.”

”Avoimempaa keskustelua aiheesta ja helppo reitti hoitoon.”

”Tiedottamalla rahapeliongelmaista ja sen laajuudesta. Peliongelmaisen olisi hyvä tietää, että hän ei kärsi ongelmastaan yksin ja että apua on saatavilla.”

”Ns. hoitopolun näkyväksi tekeminen, jotta asiakkaat löytävät helposti apua.”

”Tiedotusta, tiedotusta ja mitkä mahdollisuudet ja mistä avun saantiin.”

”Avun hakemisen ja saamisen turhia esteitä tulisi aktiivisesti poistaa ja karsia.”

Hoidon ja tuen sisältöjen monipuolistamista pidettiin tärkeänä. Lisäksi toivottiin, että myös läheiset otettaisiin palveluissa paremmin huomioon. Palvelujen kehittämiseen toivottiin kokemusasiantuntijoita mukaan ja lisää resursseja.



”Ongelmien hoitoon erilaisia menetelmiä erilaisiin tarpeisiin.”

”Hoidon kehittämisessä olisi ehdottomasti kuultava peliriippuvaisia sekä heidän läheisiään ja erityisesti peliongelmaista selvinneitä.”

”Hoito kattavasti valtakunnalliseksi, useampi osaamiskeskus, joissa osaamista ja siihen varattua rahaa korvamerkittynä, ei vain Peliklinikalla.”

4 Johtopäätökset

Kysely tehtiin sähköisessä Otakantaa.fi-kansalaisfoorumissa, ja sitä markkinoitiin erilaisilla sähköisillä kanavilla. Kyselyn tavoitteena oli kerätä eri toimijoiden näkemyksiä rahapelihaittoihin liittyvän tutkimuksen, ehkäisyn ja hoidon kehittämistarpeista. Kyselyyn vastasi yhteensä 82 henkilöä, ja tässä raportissa on kuvattu heidän näkemyksiään rahapelihaittojen tutkimuksen ja kehittämisen tarpeista.

Vastausten analyysissä kiinnitettiin huomiota toistuviin teemoihin moninaisuuden kustannuksella. Vaikka tämän vuoksi yksittäisiä näkemyksiä jäi tämän raportin ulkopuolelle, keskeiset kehittämistarpeet saatiin tiivistettyä ja näkyväksi. Vastausten lukemisen jälkeen tekstistä tunnistettiin neljä teema, joita hyödynnettiin vastausten luokittelussa: rahapelaaminen ja rahapelihaitat ilmiönä, vastuullinen pelipolitiikka, rahapelihaittojen ehkäisy ja rahapeliongelman hoito. Teemoista tunnistettiin haasteet, tutkimustarpeet ja kehittämis ehdotukset.

Vastauksissa keskeiset kehittämis- ja tutkimustarpeet liittyivät peliympäristössä tapahtuvien muutosten ja vaikutusten tutkimiseen, vastuullisen pelipolitiikan arviointiin ja käytäntöjen vahvistamiseen, rahapelihaittojen ehkäisyn menetelmien arviointiin ja tuottamiseen sekä hoidon saatavuuden ja laadun parantamiseen.



Yleisesti Otakantaa.fi-kyselyn vastauksista sai vaikutelman, että vastaajille aihe oli tärkeä. Kysymyksiin oli paneuduttu huolellisesti, ja vastauksia oli mietitty. Yhdestäkään vastauksesta ei tullut vaikutelmaa, että vastaaja pilailee tai ei ole tosissaan. Luultavasti kysely tavoitti ensisijaisesti henkilöitä, joita rahapeliongelmat koskettavat oman kokemuksen, läheisen tai työn kautta. Vastaajista reilu kolmasosa kertoi taustayhteisönsä saavan tukea veikkausvaroista.