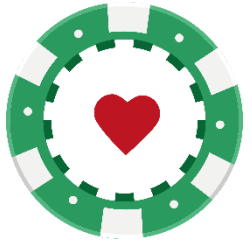


Terveen rahapelikulttuurin puolesta ry.



LEENA PIHANURMI

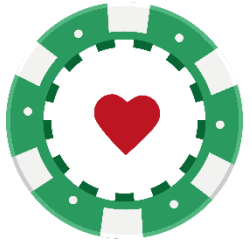
14.2.2020



TeRaPu ry:n tarkoitus

Terveen rahapelikulttuurin puolesta (TeRaPu) ry:n tarkoituksena on ehkäistä ja vähentää rahapelihaittoja sekä muuttaa Suomen rahapelikulttuuria ja -politiikkaa terveemmäksi ja vastuullisemmaksi.

www.terapu.fi



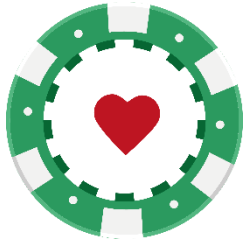
Suomen ainoa anti-gambling liike

➤ Riippumaton, veikkaushäviövaroista vapaa

➤ Jäsenet

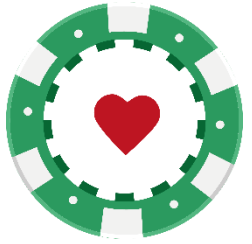
Pelihaitta-asiantuntijat ja kaikki jotka haluavat tervehdyttää Suomen rahapelikulttuuria ja -politiikkaa.

➤ Ohjelma www.terapu.fi → Mitä asioita ajamme?



Mitä asioita ajamme?

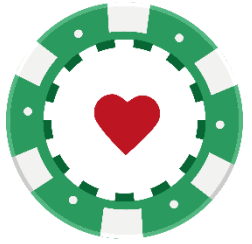
- Rahapelaamista ei pidä kieltää. Sitä pitää kuitenkin pystyä tarjoamaan kontrolloidusti ja vastuullisesti - riskejä ja haittoja tehokkaasti ehkäisten.
- Positiivisen rahapelaamisen kulttuurista, johon liittyy pelkästään myönteinen, vääristynyt mielikuva "yhteisestä hyvästä" on siirryttävä negatiiviset haitat tunnustavaan ja ennaltaehkäisevään pelikulttuuriin.
- Veikkauksen ja edunsaajien välinen kytkös on katkaistava. Se on myös aidon, riippumattoman kansalaistoiminnan edellytys.
- Valtion on luovuttava rahapelaamisen tuotto-odotuksista. Rahapelihaittojen ehkäisy on asetettava ykköstavoitteeksi.



Rahapeliautomaatit: vaarallisimpia pelituotteita

- Addiction by design (Schüll, Natasha Dow, 2014):
Nopeat videopohjaiset rahapeliautomaatit ovat voimakkaita amfetamiinin kaltaisia psykostimulantteja = uhkapelaamisen crack-kokaiini ja digimorfiini
- manipuloi ja kaappaa aivot → "Voit pyyhkiä pelikoneella kaiken pois, jopa oman itsesi" → konevyöhyke = transsitila = rationaalinen ajattelu ei mahdollista
- 1990-luvulta alkaen uhkapelialan lypsävä lehmä, ihminen on kuin rotta pelikoneella, mousetraps, pelaa koko päivä -malli
- Ajan myötä säännöllisesti pelaavista suurimmalle osalle kehittyy peliongelma.





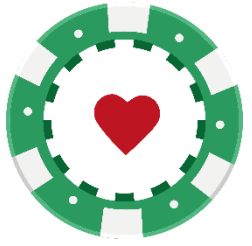
Rahapeliautomaatit: Kyse ei ole viihteestä

- Tavoitellaan pelaajan hallinnan menetystä = uppoutumista "konetilaan" = hypnoottinen tila

Koukuttavat elementit: vangitaan näkö-, kuulo- ja tuntoaistit, läheltä piti -tilanteet, voitoksi naamioidut tappiot, pelin nopeus, nopeutettu pelaaminen, automaattipelimoodi

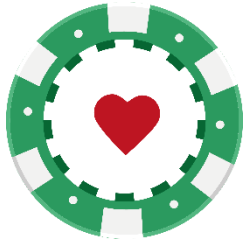
Ympäristöelementit

- Yksi pelikone tarjoaa valtavan valikoiman uhkapelejä (Pelikoneiden vähentäminen on vitsi)
- Nostoautomaatit vieressä.
- Rahapeliautomaatit ripoteltu Suomessa kaikkialle (kaupat, kioskit, huolto-asema)
- Rahapeliautomaatit ja peliympäristö tulisi rakentaa tylsiksi ja ei houkutteleviksi.



Tunnistautumisesta

- Rahapeliautomaatit verkottuneita vakoilukoneita ➡ Pelaajat tunnetaan paremmin kuin he itse tuntevat itsensä.
- Asiakaslähtöinen järjestelmä: Pelaajan käytöksen tulkitseminen ja ennustaminen, pelaajien luokittelu ja pelaamismotivaatiota tukevien elementtien käyttö.
- Tehokas markkinointi, henkilökohtainen markkinointialgoritmi asiakassuhteen maksimoinniksi.
- Hyvää: Pelinhallintavälineet ja totaalipelikielto ja jos tunnistautuminen työkaluna pelaamisen ehkäisyssä ja vähentämisessä.
- **PELAAJA PYRITÄÄN SAAMAAN HYPNOOSIMAISEEN KONETILAAN, JOTA HÄNEN OLETETAAN ITSE HALLITSEVAN.**
Vastuu yksilölle ➡ **HAITTOJEN HALLINTA?**



Pelinhallintavälineet

➤ Tunnistautumiseen liittyvät vaarat:

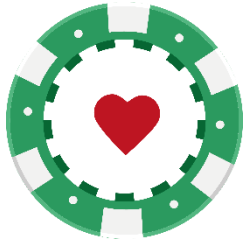
Mikä taho valvoo? Mikä taho ymmärtää ja osaa? Datan saanti?

Juridinen vastuu? Mitä jos selviää, että 50%-70% pelaajista on riski- ja ongelmapelaajia?

➤ Pelihallintavälineistä TeRapu ry antanut lausunnon:

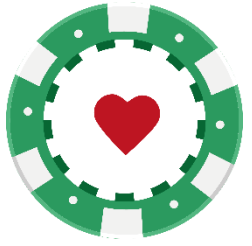
- 1) Veikkauksen asettamat kaikille pakolliset maksimipelirajat
- 2) Pelaajan itsensä säädeltävissä olevat pelirajat

pelaamiseen käytettyä aika (=aikaraja), pelien määrä, pelaamisen kulutettu raha (=kulutusraja), pelaamiseen hävitty raha (=tappioraja), pelaamiseen siirretty raha (=rahansiirtoraja), yhteen pelikertaan panostettu raha (= panosraja)



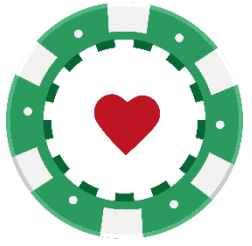
Haittojen hallinta

- Rahapelikoneet pois arkiympäristöstä (kaupat, kioskit, huolto-asemat, ravintolat).
- Pelisalien lukumäärä? Peliautomaattien määrä pelisalissa? Peliympäristö ei-houkuttelevaksi.
- Nostoautomaatit pois rahapeliautomaattien läheisyydestä.
- Markkinointi: tuote-informaatio porsaanreikä poistettava
- Elinikäinen totaalipelikielto (myös kasinolle)
- Varoitustekstit ja tuoteselosteet, jotka pakko lukea. Ruksi ruutuun oletusasetukset?



Summa summarum

- Oma näkemys: Miksei rahapeliautomaateista voitaisi luopua kokonaan?
Vrt. alkoholi: Alko saa myydä vain alle 80 % etanolia sisältäviä juomia.
- Sääntely, valvonta? (KKV:n raportit)
- Riippumattomuus? (Esim. Käypä hoito –suositukset, järjestöjen piilovalta, pelihaittojen hintalappu?)
- Rahapeliautomaattien haitallisuussanomaa vietävä eteenpäin: tutkijat, STM, arviointityöryhmä, jne.
- Edunsaajien on löydettävä muita rahoituskeinoja.
- Ei vähätellä haittoja. Ihmiset näkee nälkää, ihmisiä kuolee. Sairastuttavan peliaivopesun on loputtava.



Miksi Sosiaali –ja terveysministeriö?

← **Twiiittaa**



Sosiaali- ja terveysministeriö ✓

@STM_Uutiset

STM jakaa rahapelitoiminnan tuotoista avustuksia sosiaali- ja terveysalan järjestöille 380 miljoonaa euroa vuonna 2020. Jaettava määrä on suurempi kuin koskaan aiemmin.



Sosiaali- ja terveysalan järjestöjen toimintaan 380 miljoonaa e...
Sosiaali- ja terveysministeriö jakaa rahapelitoiminnan tuotoista
avustuksia järjestöille yhteensä 380 miljoonaa euroa tänä ...

stm.fi



KIITOS

LEENA PIHANURMI

14.2.2020