UNIVERSITY OF HELSINKI

https://helda.helsinki.fi

Suomen uusi kasino ja rahapelipoliittiset mielipiteet Tampereella

Egerer, Michael; Lerkkanen, Tuulia; Jääskeläinen, Paula P

2019-06-04

http://hdl.handle.net/10138/303702

Egerer, M, Lerkkanen, T & Jääskeläinen, P P 2019, Suomen uusi kasino ja rahapelipoliittiset mielipiteet Tampereella. Publications of the Faculty of Social Sciences, Nro 115, Helsingin yliopisto, valtiotieteellinen tiedekunta, Sosiaalitieteiden laitos, Helsinki.

Downloaded from Helda, University of Helsinki institutional repository. https://helda.helsinki.fi
This is an electronic reprint of the original article.
This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.
Please cite the original version.

Valtiotieteellinen tiedekunta
Helsingin yliopisto

SUOMEN UUSI KASINO JA RAHAPELIPOLIITTISET MIELIPITEET TAMPEREELLA

Michael Egerer, Tuulia Lerkkanen & Paula Jääskeläinen

RAPORTTI

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

Helsinki 2019

Kansikuva: Elias Wulff

ISBN 978-951-51-3385-4 (painettu)
ISBN 978-951-51-3386-1 (PDF)
ISSN 2343-273X (painettu)
ISSN 2343-2748 (PDF)

Unigrafia
Helsinki 2019

Esipuhe

Suomalaista rahapelipolitiikkaa lähdettiin uudistamaan vuonna 2016. Rahapelipolitiikkaa tulisi toteuttaa luotettavaan tutkittuun tietoon pohjaten. Tällaista politiikkaa voi edistää vain, jos tutkittu tieto on laadukasta ja sellaisessa muodossa, että sitä voidaan aidosti hyödyntää päätöksenteossa. Rahapelikentän muuttuessa ja kansainvälistyessä sekä tutkijat että päätöksentekijät ovat entistä kompleksisemman ilmiön äärellä. Tutkitun tiedon tuottaminen saati jalostaminen politiikkasuosituksiksi ei ole helppoa.

Rahapelipolitiikalle ja sen käynnissä olevalle uudistamiselle on asetettu tavoitteeksi ehkäistä ja vähentää rahapelihaittoja. Samalla yhteiskunta asettaa tiukkojakin odotuksia pelitoiminnasta yhteiseen hyvään saataville euroille. Rahapelihaittojen torjuminen rahapelipolitiikan ensisijaisena tavoitteena antaa ristiriitaisiinkin odotuksiin vastaamiselle ainakin periaatteessa selkeän raamin. Kaiken päätöksenteon ja toiminnan on oltava sopusoinnussa ja perusteltua haittojen ehkäisyn ja vähentämisen näkökulmasta. On kuitenkin yhä hankalampaa määritellä yksiselitteisesti oikeita ratkaisuja. Kompleksisuus ja nopea muutos luo tilaa myös tiedon väärinkäytölle. Haastajia löytyy niin ikään sille, mikä ylipäätään on tutkittua tietoa. Markkinat ovat tosiasiallisesti kilpaillut myös tiedon kentällä. Eri tahojen kanavoiminen vastuullisen tiedon äärelle on haastava laji aivan kuten rahapelaamisen kanavointikin.

Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskus (CEACG) on tuottanut uutta tietoa rahapelipolitiikasta ja rahapelaamisen sääntelystä osaksi laajempaa yhteiskunnallista tietopohjaa. Tämä raportti liittyy sosiaali- ja terveysministeriön rahoittamaan kokonaisuuteen, jonka sosiaali- ja terveysministeriön asiantuntija Antti Murto (1977–2017) käynnisti seuraamaan rahapelijärjestelmän muutosta. Tehtävä annettiin Terveyden ja hyvinvoinnin laitokselle (THL) ja Helsingin yliopiston Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskukselle (CEACG) yhteistyönä toteutettavaksi. Julkaistava raportti liittyy hankkeessa laadulliseen osakokonaisuuteen, joka tarkastelee suomalaisten näkemyksiä rahapelijärjestelmästä ja rahapelipolitiikasta. Sosiaali- ja terveysministeriön osalta toimeksianto liittyy ministeriölle arpajaislain 52 §:ssä määritellyn tehtävän toteuttamiseen, jonka mukaisesti STM:n tulee seurata ja tutkia rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja ja kehittää niiden ehkäisyä ja hoitoa.

Kansalaisille näkyvin muutos rahapelipolitiikan uudistamisessa on ollut uuden Veikkauksen aloittaminen vuoden 2017 alussa entisen kolmen yksinoikeustoimijan tilalla. Tampereelle nykyisen arvion mukaan 2021–2022 avattava pelikasino on toinen muutos, joka ainakin paikallisella tasolla tulee näkymään tavalla tai toisella koko kansalle. Tutkimusraportti avaa odotuksia ja näkemyksiä siitä, mikä merkitys

kasinolla on Tampereelle. Tämän tutkimuksen aineisto on kerätty paikallisesti Tampereelta osin juuri kasinoprojektia silmällä pitäen.

Tutkimuksen tulokset ovat mielenkiintoisia ja vahvistavat kuvaa siitä, että rahapelitarjonnassa ja järjestelmässä nähdään sekä hyviä että huonoja puolia. Monopolijärjestelmän kannatus niin ikään on vahvaa, vaikka sen toimivuudessa, erityisesti haittojen ehkäisyn osalta, nähdään myös korjattavaa. Jatkossa on mielenkiintoista nähdä, miten tuleva kasino muuttaa näkemyksiä ja itse rahapelaamista. Vai muuttuuko mikään? Kasvattaako lisääntyvä tarjonta kulutusta vai ovatko markkinat jo saturoituneet, nähdäänkö haitoissa muutoksia, miten muutos näkyy eri väestöryhmissä? Entä mitä tapahtuu ennalta melko positiivisille odotuksille ja näkemyksille, kun kasino lopulta avaa ovensa?

Tätä kirjoitettaessa Suomeen ollaan muodostamassa uutta hallitusta. Tuleva hallitus tullee omalta osaltaan jatkamaan rahapelipolitiikan uudistamista. Kolmen toimijan yhdistämisestä liikkeelle lähtenyt uudistaminen ei ole vielä päätöksessä. Rahapelihaittoja tulee torjua jatkossa entistä paremmin. Keskustelua rahapelaamisesta ja sen haitoista käydään yhä moniäänisemmin. Korkeatasoiselle tieteelliselle tutkimukselle on jatkossakin tilausta tässä kokonaisuudessa.

Lämmin kiitos CEACG:lle ja sen tutkijoille erinomaisesta raportista.

8.5.2019 Helsingissä
Mari Pajula
erityisasiantuntija
sosiaali- ja terveysministeriö

Tiivistelmä

Suomen uusi kasino ja rahapelipoliittiset mielipiteet Tampereella

Vuonna 2017 Suomen kolme rahapeliyhteisöä yhdistyivät yhdeksi valtion omistamaksi monopoliksi Veikkaus Oy:ksi, josta tuli ainoa laillinen rahapelien tuottaja Manner-Suomessa. Tässä raportissa keskitytään Tampereen asukkaiden näkemyksiin rahapelitoiminnan ja sääntelyn järjestelmästä laadullisin menetelmin. Tutkimus on jatkoa vuosina 2017–2018 pääkaupunkiseudulla toteutetulle tutkimukselle ”Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa”. Pääkaupunkiseudulla tehdyn tutkimuksen tulosten vertailun lisäksi tämän tutkimuksen tavoitteena on tarkastella kansalaisten mielipiteitä Tampereen tulevasta Veikkauksen kasinosta. Tampereen uuden kasinon on tarkoitus avautua vuosien 2021–2022 aikana osana laajempaa monitoimiareenaa.

Aineisto ja metodi

Syksyllä 2018 tehtiin Tampereella yhteensä yhdeksän (9) fokusryhmähaastattelua. Osallistujat rekrytoitiin Rahapelikysely 2016 vastanneiden joukosta, jotka olivat antaneet suostumuksensa jatkotutkimukselle. Haastatteluihin osallistui yhteensä 43 henkilöä Tampereelta. Tutkimusaineisto koostuu noin 11,5 tunnista keskustelua, joka on litteroituna 216 sivua.

Ryhmähaastatteluissa keskustelua rahapelaamisen sääntelystä heräteltiin etukäteen suunnitellulla haastattelurungolla, joka koostui erilaisista tehtävistä sekä keskusteluvirikkeistä. Haastattelurunko muodostui kahdesta teemaosiosta: Haastattelun ensimmäinen osio käsitteli Tampereelle rakennettavaa kasinoa. Haastateltavien tehtävänä oli pohtia näkemyksiään tulevasta kasinosta siihen liittyvän kuva- ja videomateriaalin innoittamana. Toinen haastattelun osio käsitteli rahapelaamisen sääntelyä Suomessa. Ryhmätehtävissä keskusteltiin rahapelimonopolin mainonnasta, rahapelien saatavuudesta, mahdollisista rahapelituottajista Suomen rahapelimarkkinoilla, monopolin etuasiakasjärjestelmästä vastuullisen pelaamisen välineenä ja rahapelituottojen jakamisesta yleishyödylliseen tarkoitukseen.

Tavoitteena oli tuottaa keskustelumateriaalia asukkaiden odotuksista ja huolenaiheista tulevaa kasinoa koskien sekä Suomen rahapelijärjestelmän keskeisimmistä periaatteista. Erityistä huomiota kiinnitettiin järjestelmän oikeuttamiseen, sen julkisuuskuvaan ja sen erilaisiin järjestelmäpohjaisiin ominaisuuksiin saavutettavuuden ja valvonnan kannalta.

Tulokset

Tutkimuksen mukaan Tampereen asukkaat suhtautuivat kasinoon pääasiassa myönteisesti, sillä kasinon uskotaan tuottavan positiivisia talousvaikutuksia kaupungille. Haastateltavat katsoivat tulevan kasinon tiukan sisäänpääsykontrollin, kuten henkilöllisyyden todentamisen, olevan hyvä asia. Tulevan kasinon negatiivisiksi puoliksi koettiin mahdollinen rahapelaamisen lisääntyminen, sosiaalinen paine pelata suurilla panoksilla ja siitä seuraavat ongelmat. Tutkimuksen mukaan tamperelaiset pohjasivat kasinoon kohdistuvat odotuksensa populaarikulttuurista tuttuihin mielikuviin. Haastateltavat eivät pitäneet itseään potentiaalisina kasinon asiakkaina, vaan ennemminkin näkivät sen olevan suunnattu varakkaille ulkopaikkakuntalaisille turisteille.

Tulevan kasinon hyväksi puoleksi koettiin sen sijainti hyvien kulkuyhteyksin päässä sekä muun viihdetarjonnan yhteydessä. Haastateltavat kuitenkin kritisoivat ehdotusta rakentaa kasino Särkänniemen yhteyteen, sillä haastateltavien mukaan kasino ei sovi lainkaan yhteen lapsille suunnatun viihteen, kuten huvipuistojen, kanssa. Ryhmähaastatteluihin osallistuneiden mukaan kaupungin kasinomainonnassa luotu mielikuva Tampereesta suurkaupunkina ei vastaa heidän näkemystään Tampereen maanläheisestä kaupunki-identiteetistä.

Ryhmähaastatteluissa rahapeliautomaattien laaja saatavuus kaupoissa, kioskeissa ja huoltoasemilla sai osakseen voimakasta kritiikkiä, sen sijaan Lotto miellettiin lähes harmittomaksi ”kansallispeliksi”, jota pelaamalla voi tehdä hyvää. Osallistujat olivat huolissaan rahapelien pelaamisesta päihtyneenä ja pitivät täten kasinoa valvonnan kannalta turvallisempana rahapeliympäristönä kuin baareja, ravintoloita ja supermarketteja.

Nykyinen yksinoikeusjärjestelmä koettiin parhaaksi vaihtoehdoksi järjestää rahapelaaminen Suomessa. Haastateltavat pitivät rahapelimonopolia luotettavana, ja ennen kaikkea sen ajateltiin olevan keino varmistaa, että rahapelituotot jäävät Suomeen ja ohjataan hyviin tarkoituksiin.

Veikkauksen mainonnan nähtiin myös vahvistavan rahapelimonopolin julkisuuskuvaa hyväntekijänä, ja siten myös rahapelaaminen koettiin keinoksi tehdä hyvää. Osallistujat kuitenkin kyseenalaistivat Veikkauksen roolin hyväntekijänä, sillä mainonnassa ei tuotu esille haastateltavien mukaan rahapelituottojen oikeaa lähdettä, rahapelaajia.

Veikkauksen etuasiakasohjelmaa kuvailtiin ristiriitaiseksi. Pelaamisen hallinnan keinot olivat haastateltavien mielestä hyviä, mutta silti rahapelimonopolin etuasiakasohjelman tarkoitusta epäiltiin: onko kyseessä yritys saada ihmiset pelaamaan enemmän?

Rahapelituottojen kanavoimisessa hyväntekeväisyyteen osallistujat luottivat nykyiseen järjestelmään. He uskoivat Veikkauksen takaavan avustusten

oikeudenmukaisen jakamisen paremmin kuin esimerkiksi järjestelmän, jossa rahapelituotto tulisi ainoastaan arpajaisverosta ja eduskunta päättäisi sen jakamisesta.

Johtopäätökset

Tampereen ryhmähaastattelujen osallistujat suhtautuivat kasinoon enimmäkseen positiivisesti. He uskoivat taloudellisten hyötyjen tulevan kotimaisen turismin kasvusta. Haastateltavat eivät siten olleet samoilla linjoilla kaupungin kanssa, jonka mukaan kasino houkuttelisi paikalle ulkomaalaisia turisteja. Aikaisempien kasinotutkimuksien pohjalta oli yllättävää, että rikollisuus ei noussut haastatteluissa huolenaiheeksi. Haastateltavat suhtautuivat epäilevästi Tampereen kaupungin suunnitelmaan brändätä Tampere kansainvälisesti houkuttelevaksi elämyskaupungiksi. Asukkaat kokivat Tampereen identiteetin olevan paljon vaatimattomampi ja maanläheisempi kuin markkinointimateriaali antaa ymmärtää.

Tämä tutkimus osoittaa jälleen kerran, että suomalaiset kannattavat Veikkauksen monopolia. Yksinoikeusjärjestelmän vahva kannatus rakentuu monopolin myönteiselle julkisuuskuvalle, jonka keskeisiksi piirteiksi paikantuivat järjestelmän näyttäytyminen luotettavana hyväntekijänä, joka jakaa rahapelituottoja yleishyödylliseen tarkoitukseen.

Vaikka tamperelaiset eivät ryhmähaastatteluissa suhtautuneet rahapelien sääntelyyn yhtä kriittisesti kuin aikaisemmassa tutkimuksessa haastatelleet pääkaupunkiseutulaiset, heilläkin oli kaksi huolenaihetta: rahapelien laaja saatavuus ja monopolin julkisuuskuvan ristiriitaisuus – onko Veikkauksen tavoitteena estää ongelmapelaamista vai kannustaa rahapelaamiseen?

AVAINSANAT: kasino, rahapelipolitiikka, rahapelaaminen, sääntely, yksinoikeusjärjestelmä, julkisuuskuva, rahapelituotot, ryhmähaastattelu, mielipiteet

SAMMANFATTNING

Finlands nya kasino och uppfattningar om den finländska spelpolitikens syfte och dess offentliga legitimitet

År 2017 sammanslogs de tre existerande finländska spelmonopolen till ett övergripande statligt spelmonopolbolag. Statsmonopolet Veikkaus Ab har ensamrätt på att producera och distribuera penningspel på det finländska fastlandet (undantag: Åland). Den här rapporten behandlar uppfattningar om landets spelpolitik med som insamlats med hjälp av kvalitativa metoder i Tammefors. Det finns två syften för undersökningen: (1) att jämföra resultat med en jämförbar intervjustudie som genomfördes i Helsingforsregionen år 2017–2018, samt (2) att undersöka hur invånarna i Tammerfors förhåller sig till det nya Veikkauskasinot som ska stå färdigt under år 2021–2022.

Material och metod

Under hösten 2018 utfördes sammanlagt nio (9) fokusgruppsintervjuer i grupper omfattande 3–7 deltagare. Totalt 43 personer deltog. Deltagare rekryterades bland de tammerforsare som deltog i en större enkätstudie och hade samtyckt till att forskarna tog kontakt för en uppföljande studie. Materialet består av totalt ca 11,5 timmar diskussion, vilket motsvarar 216 sidor transkriberat material.

För att i gruppintervjusituationen stimulera till sådan diskussion som rör sig på en spelpolitiskt principiell nivå följdes ett intervjuprotokoll som inbegrep olika incitament och uppgifter. Protokollet bestod av två delar: I den första delen visades bild- och videomaterial av det blivande kasinoprojektet i Tammerfors. Deltagarna uppmanades att diskuterade hur de förhåller sig till det nya kasinot. Det andra skedet av intervjuerna berörde generella frågor om spelreglering i Finland. Deltagarna gavs olika uppgifter till underlag för diskussion om tillgänglighet, potentiella penningspeloperatörer på den finländska marknaden, spelmonopolets stamkundsförmåner och kontroll av kundernas spelande, samt kanaliseringen av spelintäkter till allmännyttiga ändamål.

Syftet var att producera ett diskussionsmaterial som skulle dryfta både det blivande kasinot (hurdana förväntningar har invånarna på kasinot och vilka slags bekymmer ser de att projektet kan innebära?) och det finländska penningspelsystemets mest centrala beståndsdelar. Speciellt fokus lades på systemets berättigande, dess offentliga image samt dess olika systembaserade funktioner i fråga om tillgänglighet och kontroll.

Resultat

Majoriteten av fokusgruppsdeltagarna förväntade sig att kasinot skulle ge ett uppsving i den lokala ekonomin och de uppskattade även den strikta kontrollen för att komma in i den delen av den planerade arenan som kasinot är en del av. Å andra sidan diskuterade deltagarna också potentiella negativa konsekvenser av grundandet av kasinot, såsom ökat spel, det sociala trycket att spela med högre insatser, samt problem som hör ihop med detta slags spelbeteende. Deltagarnas diskussion om kasinot var tydligt påverkad av populärkulturella bilder och de avbildade sen tilltänkta kundgruppen som den från filmer så välkända utländska kostymklädda högoddsspelarkaraktären. De ansåg sig själva inte vara den primära kundgruppen för det nya kasinot.

Intervjudeltagarna som hållits pekar på att goda trafikförbindelser är nödvändiga för nybildade kasinot. Platser med verksamhet riktad till barn (t.ex. nöjesparker) ansågs inte lämpliga för ett kasino. Problematiskt från deltagarnas sida var också skillnaden mellan vad de uppfattade som en jordnära Tammerforsidentitet och den internationella metropolen som presenterades i stadens reklamfilm för kasinobygget.

Den stora tillgängligheten av spelautomater i butiker, kiosker och på bensinstationer var en orsak till ansenlig kritik. Övriga spels tillgänglighet diskuterats inte som ett problem inom ramen för tillgänglighet. Lotto uppfattades som en allmänt ofarlig "nationell finsk hobby". Deltagarna var oroliga för spel under påverkan av rusmedel och sålunda betraktade de den strikt kontrollerade kasinomiljön som en säkrare spelmiljö än till exempel barer, restauranger eller stormarknader.

Det nuvarande monopolsystemet för spelreglering åtnjöt ett starkt stöd. Deltagarna ansåg monopolsystemet vara mer pålitligt, och framför allt mer tillförlitligt i fråga om att säkerställa att spelvinsterna hålls i Finland och fortsättningsvis kanaliseras till behjärtansvärda ändamål.

Att stödja behjärtansvärda ändamål var också det centrala temat i diskussioner om de Veikkausreklamer som visades för deltagarna: Veikkaus framträdde som en välgörare. Även spelandet i sig kan vara motiverat genom att man tillför något till det allmännyttiga samtidigt som man förlorar pengar. Intervjupersonerna ställde emellertid ifrågasatte även budskapen i reklamerna genom att diskutera den verkliga källan till de spelintäkter som används för det allmännyttiga, det vill säga spelarna.

Veikkaus stamkundsprogram upplevdes som motsägelsefulla. Samtidigt som man var överens om att programmets självregleringsverktyg kan vara användbara undrade deltagarna om inte det underliggande syftet med programmet ändå är att öka kundernas spelande.

För kanaliseringen av spelintäkter till allmännyttiga ändamål litade deltgarna på det nuvarande systemet att direkt stödja verksamhet från monopolets vinster. De litade

mera på Veikkaus' monopolsystem för att garantera en rättvis fördelning, än att låta riksdagens fatta beslut om fördelningen i form av till exempel skatter.

Slutsatser

Studiens deltagare förhöll sig försiktigt positivt till det kommande kasinot i Tammerfors. De hoppades på en ekonomisk nytta som skulle komma med ökad inhemsk turism. De delade emellertid inte stadsföreträdarnas hopp om att Tammerfors med sitt kasino skulle bli en destination för internationella turister. I stället uttryckte de tvivel om att staden skulle förmå uppfylla förväntningarna för sin planerade 'branding' med kasinot som ett nav i dess underhållningsekonomi. Vidare ifrågasatte intervjupersonerna att Tammerfors ens bordesträva efter en sådan profilering, eftersom det kan kollidera vad de ansåg vara en Tammerforsspecifik jordnära och ödmjuk identitet. Mot bakgrund av tidigare kasinoforskning var det överraskande att brott och kriminalitet inte uttrycktes som potentiella problem.

Denna studie kunde återigen visa den centrala positionen som understödandet av det allmännyttiga har för att berättiga det finländska spelmonopolsystemet. Monopolet, liksom det nuvarande systemet för att finansiera goda ändamål med dess vinster, gynnas av en generell välvillig inställning.

Samtidigt som en kritisk hållning gentemot spelregleringen i Finland var mer artikulerad i de tidigare utförda fokusgrupperna i huvudstadsområdet uttrycktes två bekymmer på samma sätt och med samma kraft bland deltagarna i båda regionerna: den stora tillgängligheten av spelautomater och den motsägelsefulla offentliga bilden och funktionen av spelmonopolet. Är Veikkaus mål att förhindra spelproblem eller vill det uppmuntra spel och öka sin vinst?

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

SUMMARY

Finland's new casino and citizens' opinions on Finland's gambling policy

In 2017 the three existing Finnish gambling monopolies were merged into the state-owned monopoly Veikkaus Oy, making it the sole legal provider of gambling in Finland (excluding the Åland Islands). This report focuses on people's views on the gambling provision and regulation system with qualitative means in the Tampere region. This study is a continuation of the study on the public image and function of gambling provision conducted in the Helsinki area in 2017–2018. In addition to inquiring into the opinions on the Finnish gambling policy, the objective of this research is also to examine Tampere residents' opinions on the new Veikkaus casino in Tampere. The casino is meant to open during 2021–2022 as part of the larger multi-purpose arena.

Data and method

In autumn 2018, 9 focus groups interviews were conducted. The participants were recruited from participants of the survey study "Rahapelikysely 2016", who had given their consent to be contacted for further studies. A total of 43 participants from the Tampere region participated in the group interviews. The data consists of ca. 11.5 hours of discussion which corresponds to 216 pages of transcribed interviews.

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

The protocol consisted of two parts. In the first part, which concerned the new casino project in Tampere, the interviewees were shown pictures and a short clip from the City of Tampere application material for the new casino.

The second part concerned the gambling regulatory framework in Finland. In group tasks the interviewees were to discuss the availability of gambling; possible gambling operators on the Finnish market; the monopoly's loyal customer program as a tool for responsible gambling; and, the distribution of gambling revenues to good causes.

The aim was to produce a material that would include discussions on both the new casino of Tampere (what kind of expectations and concerns do the residents of Tampere have of the coming casino?) and the most central elements of the Finnish gambling system. Particular focus was placed on the system's justification, its public image and its various system-based features in terms of accessibility and control.

Results

The majority of the focus-group participants expected the casino to boost the local economy and they appreciated the strict control to enter the venue. On the other side, the interviewees did also discuss possible negative sides of the casino, such as increased gambling, the social pressure to gamble with higher stakes and problems following such behaviours. Participants' discussion about the casino was clearly influenced by pop-cultural images as they tended to picture the casino as targeted at "foreign high-rollers in suits". They did not consider themselves as primary customers for the casino.

According to interviewees, the location with good traffic connections is crucial for a new casino. Spaces targeted at children (e.g. amusement parks) were not viewed as appropriate for a casino. Problematic from the side of the participants were also the discrepancy between what they understood as the down-to-earth Tampere identity and the international metropolis presented in the city's commercials and PR-material.

The wide availability of gambling machines was an important point of criticism. Other games' availability however, were not discussed as a problem in the framework of availability. Lotto was instead understood as widely harmless and as a "national Finnish hobby". The participants were concerned about gambling during intoxication and thus considered the tightly controlled casino a safer gambling environment than bars, restaurants or supermarkets.

The current monopoly system of gambling regulation received clear support, believed to be more transparent, reliable and, foremost, ensuring the channelling of the gambling profits for good causes in Finland.

Supporting good causes was also a central theme in the discussion about the Veikkaus commercial that was shown to the participants: The monopoly appeared as a benefactor. Also the gambling itself could be justified by doing something good while spending and losing money on gambling. The interviewees nevertheless also questioned the message of the commercial by discussing the real source of the money disseminated to good causes: the gamblers.

The function of the loyal customer program appeared contradictive to the interviewees. While agreeing that the self-regulation tools might be useful they wondered if the underlying aim of the program would actually be to increase customers' gambling.

For channelling the money towards the good causes the participants had confidence in the present system of directly supporting good causes from the monopoly's profits. They trusted more Veikkaus in guaranteeing a just and fair distributing, than letting the parliament decide about its use in the form of taxes.

Conclusions

The study's participants remained cautiously positive towards the new casino in Tampere. They hoped for economic profits brought about with increased domestic tourism. However, they did not share the hopes of the city officials that Tampere with its casino would become a destination for international tourism. Instead they expressed doubts that Tampere could live up to the expectations of this branding as a hub of the entertainment economy. Furthermore, the interviewees questioned that Tampere even should live-up to such standards as it might collide with what they perceived as a down-to-earth and humble identity of Tampere. In the light of previous casino research it was surprising that crime did not occur as a matter of concern in the discussions.

This study once again has demonstrated the central position of supporting good causes for justifying the Finnish gambling monopoly system. The monopoly, as well as the current system of funding good causes by its profits are clearly favoured by the participants.

While expressing overall a lower level of criticism towards the regulation of gambling than the participants in the focus-groups in the capital area, two points of concern are shared by the focus groups in both regions: the wide availability of gambling machines and the contradictory image of the monopoly's function. Is Veikkaus actively aiming to prevent problem gambling, or does it want to encourage gambling and increase profit?

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

Sisältö

Esipuhe 1
Tiivistelmä 3
Sammanfattning 7
Summary 11
Tutkimuksen rahoitus ja kiitokset 18
Kirjoittajien esittely 20

1 TUTKIMUKSEN TAUSTAA 22
1.1 Johdanto 22
1.1.1 Kasinon vaikutus: mitä on tutkittu 24
1.1.2 Rahapelaamisen saatavuus ja sääntely 26

2 AINEISTO JA MENETELMÄT 27
2.1 Aineisto ja otannan periaatteet 27
2.2 Haastattelurunko ja ryhmähaastattelujen toteuttaminen 27
2.3 Haastattelujen analyysi 30
2.4 Tutkimuseettiset näkökohdat 30

3 NÄKEMYKSET TAMPEREEN KASINOSTA 32
3.1 Mielikuvat kasinosta ja sen hyvistä ja huonoista puolista 34
3.2 Näkemykset kasinon sijainnista 36
3.3 Yhteenveto 39

4 RAHAPELITARJONNAN TEHTÄVÄ JA JULKISUUSKUVA 43
4.1 Näkemykset rahapelimainonnasta 43
4.1.1 Yhteenvetoa ja vertailu pääkaupunkiseudun haastatteluihin 45
4.2 Näkemykset rahapelien saatavuudesta ja hallinnasta 46
4.2.1 Rahapeliautomaatit 47
4.2.2 Lotto, Keno ja raaputusarvat 49

4.2.3 Vedonlyönti ja kasinopelit 51
4.2.4 Yhteenvetoa ja vertailu pääkaupunkiseudun haastatteluihin 53
4.3 Veikkauksen etuasiakasohjelma ja rahapelaamisen hallinnan välineet 53
4.3.1 Yhteenvetoa ja vertailu pääkaupunkiseudun haastatteluihin 56
4.4 Eri rahapelijärjestelmien hyvät ja huonot puolet 56
4.4.1 Yksinoikeusjärjestelmä 57
4.4.2 Lisenssijärjestelmä 58
4.4.3 Yksityiset yhtiöt, ulkomaiset yhtiöt ja vapaat markkinat 58
4.4.4 Yhteenvetoa ja vertailu pääkaupunkiseudun haastatteluihin 59
4.5 Rahapelituottojen käyttö 60
4.5.1 Yhteenvetoa ja vertailu pääkaupunkiseudun haastatteluihin 63

5 LOPPUKESKUSTELU JA TUTKIMUKSEN PÄÄTELMÄT 64
5.1 Tutkimuksen luotettavuus 70

KIRJALLISUUS 72

Liite 1. Haastattelun kutsukirje 80
Liite 2. Tutkittaville annettava tiedote ja suostumuslomake 81
Liite 3. Taustatietoa rahapelaamisesta 83
Liite 4. Haastattelurunko 84
Liite 5. Veikkauksen etuasiakasesite 87

TUTKIMUKSEN RAHOITUS JA KIITOKSET

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

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

Haluamme kiittää PubFunc-tutkimushankkeen tutkijoita Anna Alankoa, Matilda Hellmania ja Johanna Järvinen-Tassopoulosta. Lisäksi haluamme kiittää Emmi Kauppilaa, joka oli mukana toteuttamassa Tampereen ryhmähaastatteluja syksyllä 2018, sekä Saara Salmivaaraa raportin taittamisesta ja Elias Wulffia kansikuvasta.

Sosiaali- ja terveysministeriön erityisasiantuntija Mari Pajulan kannustava suhtautuminen on ollut erityisen tärkeää hankkeen toteutumiselle.

Helsingissä 10. toukokuuta 2019

Kirjoittajat

KIRJOITTAJIEN ESITTELY

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

Paula Jääskeläinen, VTM, on tohtorikoulutettava Helsingin yliopiston Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskuksessa (CEACG). Tulevassa väitöskirjassaan Jääskeläinen tarkastelee Tampereelle avattavan kasinon herättämiä yhteiskunnallisia, sosiaalisia ja taloudellisia odotuksia yhdistämällä rahapelitutkimuksen ja kaupunkisosiologian näkökulmia.

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

Egererin ja Lerkkasen palkkaus on tutkimushankkeen osalta rahoitettu arpajaislain 52 §:n mukaan. Jääskeläinen on saanut tutkimustyöskentelyynsä apurahaa Alkoholitutkimussäätiöltä.

1 TUTKIMUKSEN TAUSTAA

1.1 JOHDANTO

Kun vuonna 2017 Suomen kolme rahapeliyhteisöä (Veikkaus, RAY ja Fintoto) yhdistettiin yhdeksi valtion omistamaksi monopoliksi Veikkaus Oy:ksi, sosiaali- ja terveysministeriön tehtävä oli arpajaislain §:n 52 mukaisesti seurata järjestelmämuutosta ja sen mahdollisia vaikutuksia kansalaisten rahapelaamiseen, pelaamiseen liittyviin haittoihin sekä suomalaisten rahapelipolitiikkaa koskeviin näkemyksiin. Rahapelitutkimusyksiköt Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL) ja Helsingin yliopiston Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskus (CEACG) saivat tehtäväkseen toteuttaa kaksi empiiristä tutkimuskokonaisuutta, jotka kuuluivat osaksi rahapelijärjestelmän muutosprosessin seurantaa:

A. Rahapelikysely 2016 ja Rahapelikysely 2017, joiden päämääränä oli seurata pitkittäistutkimuksella muutoksen mahdollisia vaikutuksia rahapelaamista, rahapelihaittoja ja rahapelaamisen markkinointia koskeviin näkemyksiin ennen ja jälkeen peliyhteisöjen yhdistymisen (Salonen ym. 2017a; Salonen ym. 2019).

B. kvalitatiivinen fokusryhmätutkimus, jossa päämääränä oli tutkia, mitä suomalaiset ajattelevat rahapelijärjestelmästä ja rahapelipolitiikasta. Tämän tutkimuksen avulla pyritään tarkastelemaan rahapelijärjestelmää sen periaatteiden näkökulmasta (Egerer ym. 2018a).

Nämä temaattisesti ja menetelmällisesti erilaiset tutkimushankkeet täydentävät toisiaan: Kyselytutkimuksen perusteella voidaan osoittaa, kuinka järjestelmämuutos vaikuttaa suomalaisten rahapelaamistapoihin. Laadullinen ryhmähaastattelututkimus tarjoaa sen sijaan yhteiskunnallisen kehyksen rahapelaamiseen, rahapelihaittoihin ja ongelmapelaamiseen. (Egerer ym. 2018a.)

Tämä raportti koskee toista tehtävää eli fokusryhmätutkimusta. Hankkeen nimilyhenne ja kutsumanimi on PubFunc, joka tulee englanninkielisestä nimestä ”The public image and function of gambling provision in Finland: Scrutinizing a policy system”. Talvella 2017–2018 toteutettiin hankkeen ensimmäinen tutkimus (PubFunc I), jolloin tehtiin 19 fokusryhmähaastattelua pääkaupunkiseudulla. Hankkeen ensimmäisen ryhmähaastattelututkimuksen tulokset raportoitiin loppuvuodesta 2018 (Egerer ym. 2018a).

Tässä tutkimuksen toisessa osassa (PubFunc II) tehtiin ryhmähaastatteluja Tampereella syksyllä 2018. Tampere valikoitui jatkotutkimukseen sillä perusteella, että Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen teettämän rahapelikyselyn aineisto kerättiin

Pirkanmaalta ja Uudeltamaalta (myös Kymenlaaksosta) (Salonen ym. 2017a; Salonen ym. 2019). Rahapelaamisen yleisyydessä ei ollut merkittäviä aluekohtaisia eroja, mutta viikoittain pelaaminen oli yleisintä Kymenlaaksossa (42 %) ja hieman harvinaisempaa Pirkanmaalla (36 %) ja Uudellamaalla (33 %). Rahapeliongelmia oli eniten Pirkanmaalla (2,9 %) ja hieman vähemmän Uudellamaalla (2,0 %) ja Kymenlaaksossa (2,3 %) (Salonen ym. 2017a, 48).

Laadullisen jatkotutkimuksen tekeminen Pirkanmaalla[1] nähtiin tarpeelliseksi sen vuoksi, että se antaa vertailukohdan pääkaupunkiseudulla[2] tehdylle haastattelututkimukselle. Alueellisesti tarkasteltuna pääkaupunkiseutu usein eroaa muista asuinpaikoista koulutus-, työ- ja palvelumahdollisuuksiltaan. Aiemmassa tutkimuksessa on tarkasteltu asuinalueen vaikutusta muun muassa väestön terveyteen ja hyvinvointiin (esim. Vaarama ym. 2014). Lisäksi harrastus- ja viihdetarjonta on runsaampaa pääkaupunkiseudulla, mikä voi vaikuttaa vapaa-ajanviettotapoihin sekä näkemyksiin eri viihdemuodoista, kuten rahapelaamisesta. Tutkimuksen tekemistä myös Tampereella pidettiin tärkeänä, jotta suomalaisten rahapelaamisen tarjontaa ja julkisuuskuvaa koskevista mielipiteistä voidaan muodostaa laajempi käsitys.

Toinen keskeinen syy, minkä vuoksi Tampere valittiin pääkaupunkiseudun haastatteluaineiston vertailukohteeksi, oli se, että Suomen toista kasinoa rakennetaan parhaillaan Tampereelle. Tämä tutkimusraportti esittelee rahapelimonopolia koskevien mielipiteiden lisäksi paikallisten näkemyksiä Tampereelle rakennettavasta kasinosta.

Tampere on Suomen kolmanneksi suurin kaupunki, ja siellä on asukkaita yhteensä noin 232 000. Koko Pirkanmaan alueella asukkaita on noin 515 000. Historiallisesti kaupungilla on vahva työväenperinne Suomen ensimmäisenä teollisuuskaupunkina (ks. esim. Haapala 1986). Tampereesta on Suomen mittakaavassa kehittynyt merkittävä urbaani keskus.

Usein kasinot avataan lähellä rajaa ulkomaisten matkailijoiden houkuttelemiseksi (esim. Room ym. 1999, Westfelt 2006). Alun perin myös Suomen toista kasinoa suunniteltiin rakennettavaksi Venäjän rajan läheisyyteen (ks. luku 2). Tampere sen sijaan sijaitsee sisämaassa, ja Tampereen kasinohanke onkin mielenkiintoinen poikkeus.

Syksyllä 2018 suoritettiin yhdeksän (9) ryhmähaastattelua, joihin osallistui 43 henkilöä. Koska kasinon perustamista voidaan pitää merkittävänä rahapelien saatavuutta koskevana muutoksena Pirkanmaan paikallisessa rahapelitarjonnassa, on keskeistä selvittää, millaisia näkemyksiä asukkailla siitä on: Millaisia hyviä ja

[1] Käytännön syistä ryhmähaastattelut toteutettiin Tampereen asukkaiden kanssa.

[2] Käytännön syistä ryhmähaastattelut toteutettiin pääkaupunkiseudun asukkaiden kanssa.

huonoja puolia asukkaiden mukaan kasinon perustamiseen liittyy? Onko asukkailla tulevan kasinon suhteen toiveita tai huolia?

1.1.1 KASINON VAIKUTUS: MITÄ ON TUTKITTU

Rahapelitarjontaa ja erityisesti kasinoita on tutkittu kansainvälisesti verrattain paljon. Useimmissa tutkimuksissa on tehty ennen ja jälkeen -vertailua. Osassa tutkimuksista on havaittu, että rahapelien parempi saatavuus lisää erilaisia sosiaalisia ja yhteiskunnallisia ongelmia, kuten rahapelihaittoja ja ongelmapelaamista (Gerstein ym. 1999, Room ym. 1999, Welte ym. 2015, Grinols & Mustard 2006). Esimerkiksi Room ja kanssakirjoittajat (1999) ovat tutkineet Kanadan ja Yhdysvaltojen rajalle avatun kasinon yhteyttä rahapelihaittoihin. Vaikka kanadalaisen kasinon pääasiallinen tavoite oli houkutella amerikkalaisia turisteja, jäivät rahapelihaitat, kuten ongelmapelaaminen, paikallisiksi sosiaalisiksi ongelmiksi (emt). Erityisesti Yhdysvalloissa usein havaittu epätervetullut kasinoiden perustamisen sivuvaikutus on rikollisuus, kuten varkaudet ja väkivalta (esim. Evans & Topoleski 2002, Grinols & Mustard 2006).

Kasinoiden perustamisella on tutkimusten mukaan myös positiivisia vaikutuksia, kuten alueellista talouskasvua, työpaikkojen lisääntymistä, vähentynyttä laitonta pelaamista ja monipuolisempaa vapaa-ajan viihdetarjontaa (ks. esim. Govoni ym. 1998, Koo ym. 2007, Bondolfi ym. 2008). Odotukset positiivisista talousvaikutuksista ovat näkyneet myös Tampereelle rakennettavan kasinon suhteen: Kun Raha-automaattiyhdistys ilmoitti päätöksestä rakentaa kasino osaksi Tampereen uutta elämysareenaa, kaupungin pormestari kommentoi kasinon tekevän Tampereesta ”entistä houkuttelevamman matkailukohteen ja luovan kaupunkiin runsaasti uusia työpaikkoja” (Tampereen kaupunki 2016b).

Euroopassa kasinoja on tutkittu suhteellisen vähän. Jawad ja Griffiths (2010) ovat tutkineet Walesin Swansean asukkaiden mielipiteitä kasinoista. Asukkaista suurin osa suhtautui rahapelaamiseen kielteisesti, vaikkakin vajaat puolet suhtautui myönteisesti kaupungissa jo toimivaan kasinoon. Asukkaat eivät kuitenkaan uskoneet, että sillä olisi ollut varsinaisia positiivisia vaikutuksia yhteisöön. Sen sijaan toinen, suunnitteilla ollut kasino ei saanut asukkailta kannatusta. 87 prosenttia vastaajista ei uskonut uuden kasinon olevan hyvä asia, mikä taas oli selkeässä ristiriidassa Swansean kaupunginvaltuuston mielipiteeseen; se ajoi kasinohanketta voimakkaasti ja oli ilmoittanut uuden kasinon avaamisen olevan ”loistava uutinen” (engl. ”terrific news”, Jawad & Griffiths 2010, 343). Asukasnäkökulma rahapelaamiseen ja kasinoihin poikkesi siis suuresti siitä, mitä alueen päättäjät halusivat kaupunkiin.

Westfeltin (2006) Ruotsissa tekemässä selvityksessä tarkasteltiin ennen ja jälkeen kasinoiden perustamisen, millaisia odotuksia ja käsityksiä Malmön ja Sundsvallin asukkailla oli kasinoiden sosiaalisista ja taloudellisista vaikutuksista.

Puhelinhaastatteluista ja asiantuntijahaastatteluista tehtyjen analyysien mukaan ongelmapelaaminen lisääntyi Malmössä kasinon perustamisen jälkeen. 65 prosenttia asukkaista oli suhtautunut myönteisesti kasinoiden perustamiseen. Sundsvallissa monet odottivat kasinoiden kasvattavan paikallista taloutta, mutta vain alle puolet heistä koki talouskasvun toteutuneen vuosi kasinon perustamisen jälkeen. Toisaalta myös negatiivisia sosiaalisia vaikutuksia oli vastaajien mielestä ollut vähemmän kuin he olivat alun perin pelänneet. Malmön asukkailla oli ollut sundsvallilaisia vähemmän odotuksia kasinon perustamisesta. Malmön vastaajien mielestä negatiivisia sosiaalisia vaikutuksia oli kuitenkin ollut enemmän kuin he olivat etukäteen ajatelleet. (Emt.)

Kasinoiden perustamisen sosioekonomisia vaikutuksia alueen asukkaiden näkökulmasta on tarkasteltu useissa muissa kansainvälisissä tutkimuksissa (esim. Lee & Back 2003, Koo ym. 2007, Kang ym. 2008). Kangin ja kumppaneiden (2008) mukaan asukkaiden mielipiteet kasinon vaikutuksesta riippuvat ennen kaikkea siitä, millaista hyötyä he itse kokevat saavansa kasinosta. Taloudelliset vaikutukset nähdään usein merkittävimpinä hyötyinä, ja jos taloushyötyä syntyy, asukkaat suhtautuvat kasinoon ja pelaamiseen myönteisemmin siitä huolimatta, että heidän mielestään kasinolla on myös negatiivisia sosiaalisia vaikutuksia. Leen ja kanssakirjoittajien (2003) mukaan odotukset positiivisista taloudellisista vaikutuksista ohjaavat asukkaiden suhtautumista kasinoon jo ennen sen avaamista sekä vaikuttavat mielipiteisiin myös kasinon avauduttua. Positiiviset talousvaikutukset, jotka esimerkiksi työllisyyden osalta ovat myös positiivisia sosiaalisia vaikutuksia, vaikuttavat voimakkaimmin kasinon kannatukseen.

Usein lisääntynyttä pelitarjontaa tutkittaessa kohteena ovat olleet kokoluokaltaan suuret kasinot, jotka sijaitsevat ”kasinokaupungeissa”, kuten Las Vegasissa tai Macaossa, joiden talous nojaa vahvasti kasinoteollisuuteen (Hannigan 2007). Tällöin esimerkiksi taloudelliset vaikutukset yhteisölle ovat huomattavia (Eadington 1999, Kwan 2004, Wu & Chen 2015). Tampereen tuleva kasino on kokoluokaltaan selvästi aiemmin tutkittuja kasinoita pienempi, ja Veikkauksen laskelmien mukaan Tampereella on riittävä asiakasvirta ympäri vuoden. Veikkauksen mukaan kotimaiset sesonkikohteet karsiutuivat pois kilpailusta juuri riittämättömien asiakasvirtojen vuoksi (Helsingin Sanomat 28.2.2016; RAY 2016). Lisäksi eri maiden rahapelijärjestelmät ja verotus poikkeavat toisistaan, joten aiempien tutkimusten vertaaminen Suomeen ei ole yksiselitteistä (ks. esim. Egerer ym. 2018b).

Ainoasta Suomen mannermaalla toimivasta kasinosta Casino Helsingistä (perustettu vuonna 1991) ei ole tehty paljoa tieteellistä tutkimusta. Erilaiset rahapelaamista koskevat katsaukset ja raportit (esim. Varvio 2007, Kuuluvainen ym. 2012) sekä suomalaisten rahapelaamista kartoittavat tutkimukset (Salonen ym. 2017a; Salonen ym. 2019) sivuavat kasinoa lähinnä lainsäädännön tai kasinopelien kivijalkaliikkeessä pelaamisen määrän näkökulmasta. Näin ollen tämän tutkimuksen tamperelaisten kasinokäsityksiä koskeva osio lienee ensimmäinen empiirinen kasinotutkimus Suomessa.

1.1.2 RAHAPELAAMISEN SAATAVUUS JA SÄÄNTELY

Kasinoa koskevien näkemysten lisäksi haastateltavia pyydettiin pohtimaan rahapelaamisen saatavuutta ja sääntelyä Suomessa erilaisten keskusteluvirikkeiden innoittamana. Ryhmähaastatteluiden tarkoituksena oli antaa tilaa keskusteluille, joissa haastateltavat voisivat tuoda esiin, mitä mieltä he ovat nykyisestä suomalaisesta rahapelijärjestelmästä ja mikä olisi heidän mielestään paras tapa järjestää rahapelaaminen Suomessa. Haastattelujen aikana osallistujat saivat pohtia vaihtoehtoisia järjestelmämalleja ja rahapelipolitiikan asetelmia eri keskustelutehtävien välityksellä. Kaiken kaikkiaan haastattelut käsittelivät suomalaisen rahapelipolitiikan suurimpia kysymyksiä, kuten rahapelimonopolin legitimiteettiä (Egerer ym. 2018a).

Pääkaupunginseudun osahankkeessa kävi ilmi, että rahapelaamisen tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa osoittautuivat haastateltavien mukaan ristiriitaisiksi (Egerer ym. 2018a). Rahapelimonopoli Veikkausta pidettiin hyväntekijänä, koska yksinoikeusjärjestelmässä rahapelituotot ohjataan yleishyödylliseen tarkoitukseen. Vaikka haastateltavat pitivät rahapelihaittojen ehkäisyä monopolin tärkeänä tehtävänä, heidän mielestään rahapelituottojen ohjaaminen hyvään tarkoitukseen oli keskeisin rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmän oikeutus.

Haastatteluryhmissä kritisoitiin Veikkauksen ristiriitaiselta näyttävää tehtävää ja julkisuuskuvaa: voiko sama toimija vastata sekä rahapelitarjonnan tuottamisesta että rahapelihaittojen ehkäisystä? Lisäksi syntyi pohdintaa siitä, haluaako Suomen rahapelimonopoli todella ehkäistä ongelmapelaamista vai onko kyse oikeastaan rahapelien kulutuksen edistämisestä. Haastatteluissa suhtauduttiin myönteisesti rahapelaamisen nykyistä tiukempaan rajoittamiseen. Erityisesti rahapeliautomaattien sijoittaminen ruokakauppoihin sai osakseen kritiikkiä, ja Veikkauksen rahapelimainontaa kyseenalaistettiin.

Kritiikistä huolimatta nykyinen rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmä koettiin parhaaksi vaihtoehdoksi rahapelien järjestämiseen Suomessa. Tätä perusteltiin sillä, että valtion monopoli varmistaa tuottojen jakamisen yhteiseen hyvään ja tuottojen jäämisen Suomeen. Tässä tutkimuksessa tarkastellaan myös mahdollisia näkemyseroja pääkaupunkiseudun ja Tampereen haastatteluryhmien välillä.

2 AINEISTO JA MENETELMÄT

2.1 AINEISTO JA OTANNAN PERIAATTEET

Pääkaupunkiseudulla toteutetussa, vastaavassa haastattelututkimuksessa rekrytointi perustui haastateltavien pelaamistaustalle, jonka myötä muodostettiin kuusi eri pelityyppiryhmää. Tätä perusteltiin sillä, että tutkimuksessa voitaisiin tarkastella, onko eri pelaajaryhmillä erilaiset käsitykset ja mielikuvat Suomen rahapelijärjestelmästä. Pirkanmaalla rahapelikyselyyn vastasi huomattavasti pienempi määrä ihmisiä kuin runsasväkisemmällä pääkaupunkiseudulla, joten haastateltavia olisi ollut vaikea rekrytoida pelaamistaustan mukaan. Osa pelaajatyyppiryhmistä olisi saattanut jäädä toteutumatta tai liian pieniksi. Tästä syystä pelaamistaustan mukaisesta ryhmittelystä päätettiin luopua.

Haastatteluihin rekrytoitiin vastaajia, jotka olivat rahapelikyselyssä ilmoittaneet asuinpaikkakunnakseen Tampereen ja antaneet suostumuksensa tutkijoiden myöhempään yhteydenottoon.

Aluksi mahdollisille haastateltaville lähetettiin sähköpostitse ryhmähaastattelukutsu, jossa muistutettiin, että he ovat osallistuneet vuoden 2016 Rahapelikyselyyn ja antaneet luvan yhteydenottoon. Haastattelukutsussa kerrottiin tutkimushankkeen perustiedot ja kysyttiin kiinnostuksesta osallistua ryhmähaastatteluun. Sähköposti sisälsi linkin ilmoittautumislomakkeeseen, jonka kautta haastateltavat pystyivät valitsemaan sopivan ajankohdan haastattelulle. Osallistujat saivat 20 euron arvoisen lahjakortin S- tai K-ketjujen liikkeisiin hyvitykseksi haastatteluun osallistumisesta. Haastatteluryhmät muodostettiin ilmoittautumisjärjestyksessä. Sähköpostitse tehdyn yhteydenoton lisäksi osa rekrytoinnista toteutettiin puhelimitse.

Tampereen haastatteluihin osallistui yhteensä 43 henkilöä (naiset: 19, miehet: 24), jotka muodostivat yhdeksän haastatteluryhmää. Haastattelut tehtiin loka- ja marraskuussa 2018.

2.2 HAASTATTELURUNKO JA RYHMÄHAASTATTELUJEN TOTEUTTAMINEN

Ryhmähaastattelut ovat osoittautuneet erityisen hyödyllisiksi tutkittaessa sitä, miten ihmiset ajattelevat erilaisista yhteiskunnallisista ilmiöistä ja niiden taustalla olevista periaatteista (esim. Frey & Fontana 1991). Tapa, jolla osallistujat ilmaisevat näkemyksiään vuorovaikutuksessa ja miten he käsittelevät erilaisia mielipiteitä, on yksi ryhmähaastattelujen vahvuuksista (esim. Bauer & Gaskell 2000). Yksilöhaastatteluihin verrattuna ryhmähaastattelujen haastateltavat voivat ryhmän

vuorovaikutuksen ansiosta muodostaa keskusteluaiheista jopa uusia mielipiteitä ja uusia näkökulmia (emt.).

Aikaisemmissa tutkimuksissaan hankkeen tutkijat ovat käyttäneet niin kutsuttua RAGI-menetelmää (reception analytical group interview) (Sulkunen & Egerer 2009), jossa tarkastellaan mielikuvien toimivuutta sosiaalisen elämän käsikirjoituksena ja tutkitaan, miten ne auttavat ymmärtämään uusia tilanteita (esim. Boulding 1956; Sulkunen 2007; Egerer 2014). Haastatteluissa esitettyjen virikkeiden (kuten tekstien, kuvien ja mainosvideoiden) tarkoituksena on saada osallistujat tulkitsemaan niitä ja stimuloida tutkittavaan aiheeseen liittyviä mielikuvia. Tutkimukseen sopivaa kuvamateriaalia etsittiin YouTube-sivustolta, ja tutkimuksen päämäärän kannalta sopivista vaihtoehdoista keskusteltiin yhdessä. Vaihtoehdot annettiin projektin ulkopuolisille kollegoille kommentoitavaksi menetelmäkonsultaation aikana, ja haastatteluosioiden järjestystä pohdittiin ja muutettiin, kunnes runko koettiin toimivaksi. (Egerer ym. 2018a.)

Haastattelurunko sisältää sekä rahapelijärjestelmää yleisesti käsittelevän osion että erityisesti tamperelaisille muotoiltuja kysymyksiä. Kasinoa käsittelevien kysymysten takia alkuperäisestä pääkaupunkiseudussa käytetystä haastattelurungosta poistettiin tai lyhennettiin joitain teemoja, jotta haastattelut eivät venyisi liian pitkiksi.

Tampereen kasinoa koskeva materiaali valittiin Tampereen kaupungin alkuperäisestä kasinohakemuksesta (Tampereen kaupunki, kasinohakemus, 1–2, 48)[3]. Keskusteluvirikkeenä käytettiin sekä hakemuksen kuvamateriaalia että kasinon mainosvideota[4]. Haastatteluiden virikkeinä käytettiin myös mainosta, joka esittelee uutta yhdistynyttä Veikkauksen monopolia ja sen avustuskohteita.

Haastattelurunkoa kehitettiin ja testattiin pilottihaastattelussa. Lopullisen haastattelurungon osat ja tehtävät on listattu kuvassa 1. Tutkimuksen haastattelurunko muodostui kuudesta teemaosiosta, jotka sisälsivät yhteensä seitsemän keskustelutehtävää (ks. kuva 1 ja liite 4):

[3] Tampereen kaupungin kasinohakemus
https://www.tampere.fi/material/attachments/uutiskeskus/tampere/t/oTFRs14JB/Casino-Tampere.pdf (13/04/2019)

[4] Tampereen kasinon mainosvideo
https://www.propagandafinland.com/tampereen-kaupunki-kasinohakemus/ (13/04/2019)

Kuva 1 Haastattelurungon rakenne (kokonaisena liitteessä 4)

Teema 1: Rahapelimonopolin mainonta (n. 10 + 10 min keskustelua)

Ryhmälle esitetään yksi mainos:

”Uusi Veikkaus” (v. 2017)

Teema 2: Tampereen kasino

I Tampereen kaupungin kasinoa koskeva kuvamateriaali (n. 15 min)

II Tampereen kaupungin kasinoa koskeva mainosvideo (n. 15 min)

Teema 3: Rahapelaamisen saatavuus (n. 15 min)

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

Teema 4: Veikkauksen etuasiakkuus ja rahapelaamisen hallinnan välineet (n. 10 min)

Osallistujat tarkastelevat Veikkauksen etuasiakasesitettä, joka käsittelee mm. vastuullista rahapelaamista. Osallistujat pohtivat sen vaikuttavuutta.

Teema 5: Rahapelien tuottaja (n. 15 min)

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

Teema 6: Rahapelituottojen jakaminen (n. 15 min)

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

Aluksi tutkittaville näytettiin rahapelimonopoliin liittyvä mainos, minkä jälkeen haastateltavat keskustelivat, millaisia ajatuksia mainoksen katsominen heissä herätti. Seuraavaksi osallistujille näytettiin Tampereen kasinoa käsittelevää kuva- ja videomateriaalia, minkä pyrkimyksenä oli virittää haastateltavat keskustelemaan Tampereelle rakennettavasta kasinosta.

Tämän jälkeen osallistujia pyydettiin neljän ryhmätehtävän kautta pohtimaan, millainen olisi ihanteellinen rahapelijärjestelmä Suomessa (ks. liite 4, Haastattelurunko). Haastatteluryhmissä tehtävänä oli muun muassa kehitellä hypoteettisia ratkaisuja rahapelaamisen järjestämiseen, minkä yhteydessä esiteltiin erilaisia vaihtoehtoja. Haastateltavia kannustettiin pohtimaan tarjolla olevia rahapelivaihtoehtoja ja niiden sääntelyä. Tehtävissä oli tarkoituksena pyrkiä muodostamaan konsensus ryhmän sisällä. (Egerer ym. 2018a.)

Ryhmähaastattelut tehtiin Tampereen kaupunginkirjaston Metson tiloissa. Haastateltaville annettiin haastattelun alussa tiedotelomake, suostumuslomake allekirjoitettavaksi sekä taustatietolomake, jossa kerrottiin perustietoja rahapelaamisen yleisyydestä ja siihen käytetystä rahasta, rahapelituotoista,

suomalaisesta yksinoikeusjärjestelmästä sekä esimerkki Tanskassa käytössä olevasta lisenssijärjestelmästä (ks. liitteet 1–3; Egerer ym. 2018a). Taustatietojen antaminen oli havaittu jo pääkaupunkiseudun pilottihaastattelun aikana tärkeäksi, koska osallistujat eivät välttämättä olleet perehtyneet Suomen rahapelijärjestelmään.

Haastattelijoina toimivat tutkijat Anna Alanko, Michael Egerer, Emmi Kauppila ja Tuulia Lerkkanen. Haastateltaville korostettiin, että painopiste on haastatteluryhmän osallistujien välisessä keskustelussa eikä tutkijoiden ole tarkoitus osallistua siihen aktiivisesti. Haastattelijat toimivat haastattelutilanteissa ennemminkin keskustelujen vetäjinä (Watts & Ebbutt 1987, 27), jotka ohjeistivat osallistujia tehtävissä ja esittivät tarvittaessa lisäkysymyksiä. Luontevan ja avoimen vuorovaikutuksen ilmapiiri syntyi usein jo tarjoilun ja suostumuslomakkeiden täyttämisen aikana. Ryhmäkoosta riippuen haastattelut kestivät 60–120 minuuttia. Litteroitu materiaali koostuu kokonaisuudessaan 216 sivusta.

2.3 HAASTATTELUJEN ANALYYSI

Litteroidut haastattelut luettiin ja haastattelujen nauhat kuunneltiin huolellisesti läpi lukuisia kertoja etsien toistuvia merkityksiä ja loogisia temaattisia kokonaisuuksia. Tätä analyysimenetelmää kutsutaan usein teema-analyysiksi (ks. esim. Fereday & Muir-Cochrane 2006, Guest ym. 2012). Kaksi tutkijaa vastasi aineiston analyysistä. Haastattelurungon teemoja hyödynnettiin alustavassa (deduktiivisessa) analyysissa aineistokoodeina. Tämän alustavan analyysin tulosten perusteella rakennettiin induktiivisesti kattavia teemoja (esim. Deterding & Waters 2018), joita käytetään tulosten esittelyssä lihavoituna.

Varsinaisten teemakokonaisuuksien lisäksi etsittiin myös aiheita, jotka nousivat haastatteluissa esiin melko harvoin mutta kuitenkin herättivät vilkkaita keskusteluja tai yllättäviä näkemyksiä. Aineiston analyysin tukena käytettiin ATLAS.ti-ohjelmaa.

2.4 TUTKIMUSEETTISET NÄKÖKOHDAT

Alkuperäiselle kyselytutkimuksen toteuttamiselle ja jatkorekrytoinnille saatiin lupa Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen eettiseltä toimikunnalta, ja THL:n järjestelmään laadittiin rekisteriseloste. Rahapelikyselyyn vastanneista valittiin ne, jotka olivat antaneet tutkijoille luvan ottaa yhteyttä.

Fokusryhmähankkeelle (PubFunc-kokonaisuudelle) haettiin sen lisäksi erikseen eettinen ennakkoarvio Helsingin yliopiston Ihmistieteiden eettisen ennakkoarvioinnin toimikunnalta. (Egerer ym. 2018a.) Ihmistieteissä keskeisimmät eettiset periaatteet ovat tutkittavan itsemääräämisoikeuden kunnioittaminen, vahingoittamisen välttäminen sekä yksityisyys ja tietosuoja. Tutkimukseen osallistuville mahdollisesti koituvan haitan riski liittyi siihen, että aineistonkeruussa

keskusteltiin rahapeleistä ja esillä oli yllykkeitä (mainos ja rahapeliaiheista kuvamateriaalia). Ryhmähaastattelussa virikkeenä esitetty Veikkauksen mainos on ollut esillä suomalaisilla televisiokanavilla sekä elokuvateattereissa. Tutkimuksen todennäköinen haitta ei siis ylittänyt sitä, että katsoja kohtaisi saman mainoksen televisiota tai elokuvia katsellessaan. Myös kasinomainosmateriaali on vapaasti saatavilla Internetissä. Haastattelukutsukirjeessä tutkittavia informoitiin siitä, että ryhmähaastatteluissa esitetään tällaista materiaalia ja että kaikissa haastatteluissa rahapelaaminen on esillä. Tämän myötä osallistujille annettiin mahdollisuus jäädä pois haastattelusta ja/tai keskeyttää tutkimukseen osallistuminen. (Emt.) Kukaan haastatteluun saapuneista ei keskeyttänyt haastattelua.

Tutkittaville annettava tiedote sekä suostumuslomake (ks. liite 2) valmisteltiin ennakkoarvio-ohjeiden mukaan. Ne sisälsivät tarkat tiedot tutkittavien mahdollisuudesta keskeyttää tutkimus sekä tutkimusaineiston anonymisoinnista ja jatkokäytöstä.

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

Tutkittavien allekirjoittamat suostumuslomakkeet säilytettiin lukitussa kaapissa. Aineistoista poistettiin kaikki tunnistetiedot litteroinnin yhteydessä. Tutkimusryhmän ulkopuolisilla tahoilla ei ole mahdollisuutta käyttää aineistoa.

3 NÄKEMYKSET TAMPEREEN KASINOSTA

Tällä hetkellä Suomessa on kaksi laillista kivijalkakasinoa: Casino Helsinki ja Paf (Ålands Penningautomatförening) Casino Ahvenanmaalla. Casino Helsinki avattiin vuonna 1991, ja se on edelleen Suomen ainoa mannermaalla toimiva kasino. Arpajaislain mukaan kasinot on pidettävä tiukasti valvottuina (esim. kulunvalvonta), ja ne ovat lain mukaan ainoita paikkoja, joissa saa laillisesti pelata sellaisia rahapelejä, joissa mahdollinen häviö voi olla ilmeisessä epäsuhteessa osallistujan maksukykyyn (Arpajaislaki §15; §4). Vuonna 2011 valtioneuvosto antoi asetuksen, jonka mukaan Raha-automaattiyhdistys (RAY) voi perustaa toisen kasinon Vaalimaalle, lähelle Venäjän rajaa. Vuonna 2014 RAY kuitenkin vetäytyi itäkasinohankkeesta vedoten aikatauluepäselvyyksiin rakennuttajan kanssa. Samoihin aikoihin venäläisten turistien Suomen-matkailu väheni. Esimerkiksi venäläisten turistien verottomien ostojen arvossa sekä yöpymisten määrässä näkyi laskua vuosina 2013 ja 2014 (Kaupan liitto 2014).

Itäkasinohankkeen kariuduttua hallituksen talouspoliittinen ministerivaliokunta antoi RAY:lle luvan perustaa toisen kasinon pääkaupunkiseudun ulkopuolelle. Kasinon sijainnin vapauduttua koskemaan koko Manner-Suomea yli kolmekymmentä kuntaa ympäri Suomen haki uuden kasinon isännyyttä (Helsingin Sanomat 27.4.2017).

Lokakuussa 2016 RAY julkisti, että Manner-Suomen toinen kasino avataan vuonna 2020 vielä rakennusvaiheessa olevaan Tampereen monitoimiareenaan, joka sijaitsee Tampereen Kannen yhteydessä. Veikkauksen selvityksen mukaan Tampereen ja sen lähialueen väestöpohja on itsessään riittävän suuri takaamaan kasinolle ympärivuotisen asiakasvirran, jota Tampereen Kannen keskeinen sijainti ja hyvät liikenneyhteydet vielä tukevat (Helsingin Sanomat 14.10.2016).

Tampere kisasi kasinosta yhdessä muiden kuntien kanssa. Tammikuussa 2016 Tampereen kaupunki jätti RAY:lle 49-sivuisen kasinohakemuksen, jossa perustellaan, miksi Tampere olisi paras paikka kasinolle (Tampereen kaupunki, 2019). Lisäksi hakemuksessa esitellään potentiaalisia paikkoja, mihin kasino voitaisiin kaupungissa sijoittaa. Tampereen kaupungin nettisivuilla kerrotaan, että silloisen pormestarin mukaan Tampereen vahvuuksia kilpailussa ovat erinomainen sijainti saavutettavuuden kannalta sekä asema Suomen kakkoskeskuksena. Kaupungin vahva kasvu, vetovoimaisuus, markkina-alueen koko ja positiivinen kehittämisote tukevat kasinon sijoittamista Tampereelle, Tampereen kaupungin sivuilla kerrotaan (Tampereen kaupunki 2016a). Pormestari kuvailee Tamperetta kansainvälisesti houkuttelevaksi (emt.), mutta näkemys vaikuttaa jossain määrin ristiriitaiselta Veikkauksen kotimaan markkinoihin perustuvien asiakasvirtalaskelmien kanssa (Helsingin Sanomat 20.2.2016).

Tampereen kaupunki on 60 miljoonan euron sijoituksellaan vähemmistöosakkaana mukana rakentamassa Tampereen Kantta[5], mihin myös tuleva kasino on ollut tarkoitus avata vuosien 2021–2022 aikana. Tampereen kaupunki ei ole taloudellisesti mukana varsinaisessa kasinohankkeessa, vaan kyse on rakennusyhtiö SRV:n ja Veikkauksen välisestä sopimuksesta. Kaupunki sen sijaan on ollut hakijana kasinon saamiseksi Tampereelle.

Tuleva Tampereen kasino on pinta-alaltaan noin 2 000 neliömetriä, joten se on hieman Helsingin kasinoa pienempi kooltaan. Sen sijaan pelitarjonnaltaan se on hyvin samanlainen. Kasinolla voi pelata kansainvälisiä automaattipelejä, pöytäpelejä ja käteis- ja turnauspokeria. Kuten Helsingissä, on Tampereen kasinollakin tarkoitus järjestää erilaisia viihdetapahtumia. Veikkauksen arvion mukaan tuleva kasino työllistää 80–100 työntekijää. (Veikkaus 2016.)

Kasinoa käsittelevässä osiossa tavoitteena oli selvittää, millaisia näkemyksiä haasteltavilla on Tampereelle tulevasta kasinosta. Haastatteluryhmille näytettiin kolme kuvaa, jotka oli valittu Tampereen kaupungin kasinohakemuksesta. Ensimmäinen on havainnekuva Tampereen monitoimiareenasta, johon tuleva kasino on päätetty sijoittaa. Toisessa kuvassa on kuvattuna rahapeliautomaatti, jossa viisi Tampereen kaupungin vaakunaa muodostaa voittosuoran, samaan tapaan kuin hedelmäpeliautomaateissa. Kolmannessa kuvassa on pelimerkkejä, joihin on kirjoitettu ”Casino Tampere All In”[6].

Seuraavaksi ryhmille näytettiin Tampereen kaupungin mainosvideo, jossa esiteltiin tyylitellyin arkkitehtikuvin vaihtoehtoisia sijainteja kasinolle. Noin minuutin mittaisella, nopeatempoisella ja nostattavalla musiikilla tehostetulla videolla esitellään yhdeksän paikkaa, mihin kasinon voisi sijoittaa Tampereella. Kaikissa videon havainnekuvissa on jollain tavalla tuotu mukaan kasinokuvastoa, kuten ruletti, pelimerkkejä ja rahapeliautomaatteja, sekä kasinobaari ja show & dinner -konsepti, jollainen on Helsingin kasinolla. Havainnekuvissa näkyy myös ihmisiä, autoja, veneitä sekä juna. Video päättyy tekstiin: ”Tervetuloa Tampereelle, Casino RAY!”

Kummassakin kasinotehtävässä haastateltaville annettiin etukäteen muotoiltuja kysymyksiä keskustelun käynnistämiseksi (ks. haastattelurunko, liite 4, ks. myös Sulkunen & Egerer 2009). Koska sekä kysymysten että kuvamateriaalin tarkoitus oli

[5] Päätös investoida Kansi ja areena -hankkeeseen tehtiin suljetuin ovin kaupunginvaltuustossa. Muutama kaupunginvaltuutettu valitti päätöksestä Hämeenlinnan hallinto-oikeuteen, mutta valitus hylättiin (Hämeenlinnan hallinto-oikeuden päätös nro 16/0925/3, annettu 15.11.2016).

[6] Tampereen kaupungin kasinohakemuksen toteutti mainostoimisto Propaganda Finland. Tekijänoikeussyistä tutkimushanke ei saanut lupaa julkaista kuva- tai videomateriaalia osana raporttia. Materiaali on kuitenkin julkisesti saatavilla internetissä:
https://www.propagandafinland.com/tampereen-kaupunki-kasinohakemus/
https://www.tampere.fi/material/attachments/uutiskeskus/tampere/t/0TFRs14JB/Casino-Tampere.pdf

toimia ryhmäkeskustelun virikkeenä, haastateltaville painotettiin, että heidän ei välttämättä tarvitse vastata annettuihin kysymyksiin.

3.1 MIELIKUVAT KASINOSTA JA SEN HYVISTÄ JA HUONOISTA PUOLISTA

Lähes kaikki haastateltavat olivat kuulleet, että Manner-Suomen toinen kasino on avautumassa Tampereelle, vasta rakenteilla olevien Tampereen Kannen ja monitoimiareenan yhteyteen. Jotkut osallistujista olivat tosin unohtaneet asian. Tämä on ymmärrettävää, sillä päätös Tampereen kasinosta julkaistiin lokakuussa 2016 ja haastattelut puolestaan toteutettiin loka-marraskuussa 2018.

Tampereen kaupungin kasinohakemuksesta valitut kuvat toimivat kuitenkin muistutuksena kasinon tulosta ja siitä käydystä julkisesta keskustelusta. Moni haastateltava totesi nähneensä mainoskuvia sekä lukeneensa kasinoa koskevasta uutisoinnista Aamulehdestä. Tampereella ilmestyvä Aamulehti, joka levikiltään on Suomen toiseksi suurin (MediaAudit 2017), uutisoi Tampereen Kannen ja monitoimiareenan rakennushankkeen etenemisestä säännöllisesti. Uutisoinnissa on mainittu usein myös Veikkauksen kasino (esim. Aamulehti, 2.10.2017). Muutama osallistuja ei ollut kuullut Tampereelle avautuvasta kasinosta.

Mainoskuvat herättivät kaikissa ryhmissä vilkasta keskustelua. Ryhmähaastatteluihin osallistuneista valtaosa kertoi keskustelun aikana, että **ei ole koskaan käynyt kasinossa**. Ainoastaan muutama haastateltava mainitsi joskus käyneensä joko Helsingin kasinossa tai jossain ulkomaisessa kasinossa.

Lähes kaikki ryhmät aloittivat kasinopohdintansa kommentoimalla, millaisia mielikuvia Tampereen kasinosta herää kuvamateriaalin katselun myötä. Poikkeuksetta kaikki ryhmät yhdistivät Tampereen kasinon mainoskuvat **populaarikulttuurista** tuttuun kuvastoon:

Nainen: *Vähän semmoinen niin kun James Bond -filmistä ois, niin kun pelimerkkejä valittu tossa niin. Et ehkä se on se semmoinen se elämys kun tulee.* (Ryhmä 8)

Haastatteluryhmissä myös mainoskuvien kuvailtiin muistuttavan tunnelmaltaan Las Vegasia, vaikka samalla epäiltiinkin, osittain ironisesti, tuleeko kasinon toteutus vastaamaan mainonnan tuottamia mielikuvia. Haastateltavat kuvailivat Tampereen kasinokuvien tuovan mieleen ”suuren maailman meiningin”, jossa kasinolle pukeudutaan hienosti ja siellä käyvät vain rikkaat:

Nainen: *Sitähän se kuvaa, makeeta elämää ja semmosta, mitä nyt filmeistä näkee, kuinka ihanaa se on, kun mennään lurex-puvussa ja rahaa on eikä mistään oo huolta.* (Ryhmä 2)

Kasinokuvaston herättämät mielikuvat ”suuren maailman meiningistä” ja lasvegasmaisesta tunnelmasta eivät yllätä, sillä Las Vegasin kasinot ovat maailman tunnetuimpia kasinoita. Hanniganin (2007) mukaan Las Vegasin kasinokaupunkityyliin kytkeytyvät etenkin luksustuotteet ja -palvelut, rahapeliteollisuus ja turismi, ja Las Vegasista on otettu vaikutteita monissa kasinokaupungeissa ympäri maailman. Las Vegasin representaatiot populaarikulttuurissa, esimerkiksi elokuvissa, TV-sarjoissa ja musiikissa, ovat vahvistaneet sen julkisuuskuvaa aikuisille suunnattuna leikkikenttänä ja monipuolisena viihteen tarjoajana (esim. Luke 2010). ”Suuren maailman meininkiä” pidettiin haastatteluissa samanaikaisesti sekä kasinon hyvänä että huonona puolena. Kasinoon yhdistetty mielikuva varakkaista ja hyvin pukeutuneista asiakkaista tuntui poissulkevalta; useammassa ryhmässä nousi esiin, että **kasino ei ole suunnattu ”tavallisille ihmisille”.**

Samanaikaisesti taas ”suuren maailman meiningin” pohdittiin tuovan Tampereen seudulle taloudellista hyötyä, koska kasinon varakkaiden asiakkaiden ajateltiin käyttävän myös muita alueen palveluja. Haastatteluryhmissä kasinon tärkeimmäksi myönteiseksi seuraukseksi nimettiin sen tuomat **positiiviset talousvaikutukset**. Haastateltavien mukaan kasino voi luoda uusia työpaikkoja ja houkutella turisteja, mikä työllistää myös hotelli- ja ravintola-aloja. Myös aiemmissa tutkimuksissa on tullut esiin asukkaiden odotukset kasinon aikaansaamasta myönteisestä talouskasvusta (esim. Westfelt 2006). Muutamassa ryhmässä keskusteltiin myös Las Vegasiin liitetyistä viihde-esityksistä, joita myös toivottiin Tampereen uudelle kasinolle. Nämä ryhmät katsoivat, että kasino voisi **monipuolistaa kaupungin viihdetarjontaa**. Tästä tyypillisimpänä esimerkkinä mainittiin kasinolla järjestettävät tapahtumat, kuten konsertit.

Useammassa ryhmässä tulevan kasinon hyvänä puolena pidettiin sitä, että siellä pelaaminen on **tarkemmin valvottua** kuin esimerkiksi yökerhojen blackjack-pelipöydissä. Kasinolle pääsee sisään vain asianmukaisesti pukeutuneena, henkilöllisyys tarkistetaan, ja sinne tullaan ensisijaisesti pelaamaan. Yhdessä ryhmistä pohdittiin kasinon tiukkaa sisäänpääsykontrollia – kasinoon ei edes pääse päihtyneenä:

Mies 1: *Tuol kasinolla on kuitenkin jonkunnäkönen kontrolli ja valvonta.*

Mies 2: *Joo siel ei oo sillee ideana olla humalassa, siellä yökerhossa taas on aika lailla ideana olla humalassa.* (Ryhmä 4)

Ryhmissä keskusteltiin siitä, että kasinon työntekijät pystyvät luultavasti tarkkailemaan päihtymystä ja ikärajoja, mutta eivät voi mitään sille, että asiakas menettää kaikki rahansa pelatessaan. Lisäksi pohdittiin, että työntekijät eivät voi kontrolloida, kuinka kauan pelaajat viettävät aikaa kasinolla.

Koska **pelaamiseen käytettyä rahamäärää ei pystytä kontrolloimaan**, nähtiin kasinon huonoksi puoleksi siihen liittyvät mielikuvat ”suuren maailman meiningistä”, johon kuuluvat haastateltavien mielestä myös isot rahapanokset. Haastatteluryhmien mukaan nuorilla miehillä on suuri riski pelata yli varojensa, koska on näytettävä muille porukan nuorille, että on varaa pelata. Vaikka kasinopelaamiseen liittyvää valvontaa kehuttiin, nähtiin kasinoiden aiheuttavan peliympäristönä sosiaalisia paineita:

Nainen: *Ehkä siinä on semmoinen sosiaalinenkin paine, et jos kaikki muuten porukassa pelaa isoilla summilla, niin sitten tulee tavallaan, jotenkin tempautuu siihen tunnelmaan sillai, että pelaa enemmän kun mitä ehkä ois varaakaan tai. Ainakin näyttää yhtä kun muut.* (Ryhmä 8)

Huonoksi puoleksi nähtiin useimmissa ryhmissä se, että **kasino voi lisätä pelaamista ylipäänsä**. Muutamassa ryhmässä tuli esiin, että haastateltavat saattavat itsekin käydä ”puhtaasta mielenkiinnosta” tulevalla kasinolla, vaikka he eivät kokeneet olevansa tyypillisiä kasinoasiakkaita vaan ”tavallisia ihmisiä”. Ryhmissä pohdittiin, alkavatko pienituloiset, yleensä ruokakaupoissa pelaavat ihmiset pelata aiempaa enemmän. Huolta lievitti se, että ruokakaupoissa pelaavia eläkeläisiä ei kuitenkaan mielletty todennäköisiksi kasinon asiakkaiksi, sillä kasinoon yhdistettiin suuremmat panokset kuin muihin pelipaikkoihin. Ruokakaupoissa ja kioskeissa pelaavat ja kasinopelaajat olivat haastateltavien mielestä kaksi eri pelaajaryhmää.

Yllättävää aiempaan tutkimukseen verrattuna (esim. Evans & Topoleski 2002, Grinols & Mustard 2006, Westfelt 2006) oli se, että haastatteluryhmissä ei erityisemmin tunnettu huolta turvallisuudentunteen heikkenemisestä tai **rikollisuuden lisääntymisestä**. Ainoastaan muutama osallistuja kahdessa ryhmässä mainitsi, että kasino tuo mukanaan rikollisuutta, kuten ryöstelyä ja rahanpesua. Loppujen lopuksi keskustelut näistä aiheista jäivät hyvin lyhyiksi.

3.2 NÄKEMYKSET KASINON SIJAINNISTA

Kasinot voidaan jakaa sijaintinsa perusteella karkeasti lomakohdekasinoihin ja kaupunkikasinoihin. Lomakohdekasinoiden sijainti on tyypillisesti syrjäinen, ja niiden kohderyhmänä ovat muualta tulevat turistit. (Eadington 1998.) Alkuperäinen idea rakentaa Manner-Suomen toinen kasino Vaalimaan ja Venäjän rajan lähelle olisi vastannut tätä kasinotyyppiä. Lomakohdekasinoiden vaikutus alueen talouteen on usein merkittävä. Kaupunkikasinot ovat sen sijaan vain osa alueen viihdetarjontaa, eikä alueen talous ole niistä erityisen riippuvainen. Erityisesti kaupunkikasinoiden kohdalla kyse saattaa tosiasiassa olla ainoastaan paikallisen kulutuksen uudelleen jakautumisesta, ei kasinon aikaansaamasta talouskasvusta. Kaupunkikasinoissa käy pääasiassa alueen asukkaita. (Emt.)

Veikkauksen kuvaus Tampereen tulevasta kasinosta muistuttaa pienen kaupunkikasinon määritelmää (Veikkaus 2016). Edellisessä alaluvussa esitellyt, Tampereen kasinon kuvamateriaalista haastateltaville syntyneet mielikuvat viittaavat vahvasti Eadingtonin (1998) määrittelemään lomakasinoon, jollaisia Las Vegasin kasinotkin ovat. Haastateltavat tosin pohtivat kuvien realistisuutta. Haastatteluryhmissä epäiltiin, kuinka hyvin ”suuren maailman meininki” sopii Tampereen identiteettiin tai ylipäänsä toteutuu loppujen lopuksi Tampereella.

Tampereen kaupungin tilaamassa kasinomainosvideossa esiteltiin kasinon eri sijaintivaihtoehtoja, ja niistä keskusteltiin ryhmissä runsaasti. Ryhmissä pohdittiin kasinon sijaintivaihtoehtoja erityisesti **keskeisyyden ja kulkuyhteyksien kannalta**. Monet vaihtoehdoista tyrmättiin sillä perusteella, että ne olisivat liian kaukana tai muuten vaikeasti saavutettavissa.

Osa videolla ehdotetuista paikoista herätti kummastusta. Erityistä paheksuntaa kaikissa ryhmissä aiheutti ehdotus rakentaa kasino osaksi Särkänniemeä, joka tunnetaan parhaiten huvipuistostaan. Haastateltavien mukaan **kasinoa ja lapsille suunnattua huvipuistoa ei voi sijoittaa samaan paikkaan**. Lisäksi Särkänniemi koettiin sijaintina liian syrjäiseksi.

Mies: *Ehkä vielä voi sanoo tosta kakkosesta, että aika älyttömältä tuntuu osa niistä paikoista, mitä esiteltiin vaihtoehdoiks kasinolle. Ei olis tullu mieleenkään ittellä ehdottaa Särkänniemee tai vastaavaa.*

Nainen: *Sen pitää pysyä lasten paikkana. Tulee vaan aina mieleen, mitä kaikkea negatiivista tommonen pelihalli tuo ilman muuta. Rikollisuus.* (Ryhmä 2)

Yhdessä ryhmässä kommentoitiin sitä, että kasino ei sovi kauppakeskukseen, vaikka olisikin hyvin saavutettavissa; kauppakeskusta pidettiin turhan arkisena ympäristönä. Kasino selkeästi yhdistettiin ylellisyyteen, ja näin ollen myös sijainnin pitäisi olla kasinomielikuviin sopiva:

Nainen 1: *Niin ja jotenkin semmoinen että siellä sitten ollaan vähän paremmat smokit päällä ja jotenkin sillai et sitten taas kauppakeskus ympäristönä semmoinen arkisempi. Niin sit se ehkä niin kuin sen kasinon menestyksen kannalta vois olla huono, jos se sitten jotenkin semmoises kovin arkisessa ympäristössä.*

Nainen 2: *Totta ja sit ehkä se että käynpäs tässä nyt nopeesti shoppailemassa ja sitten käynpäs nopeesti kauppakassieni kanssa kasinolla, niin ei jotenkin tai ittelle just ei kans miellytä yhtään. Et kyl sinne pitää sit lähtee niin kuin lähtemällä sinne kasinollekin.* (Ryhmä 9)

Haastateltavat olivat lähes yksimielisiä siitä, että sijaintipaikoista paras on monitoimiareena Tampereen Kannen yhteydessä. Tätä perusteltiin muun muassa sen keskeisellä sijainnilla: kulkuyhteydet kasinolle ovat hyvät niin asukkaille kuin ulkopaikkakuntalaisillekin, ja sen lähettyvillä on muita keskeisiä paikkoja, kuten hotelleja, rautatieasema, Tampere-talo ja kauppakeskuksia. Myös sijaintia monitoimiareenalla pidettiin hyvänä, sillä samalla vierailulla voi käydä jääkiekko-ottelussa, konsertissa tai konferenssissa sekä syödä ravintolassa. Hyväksi ratkaisuksi koettiin myös se, että kasinolle rakennetaan aivan uusi ja sille tarkoitettu paikka sen sijaan, että se liitettäisiin osaksi jotain jo aiemmin rakennettua aluetta.

Haastateltavat pitivät **kasinon todennäköisimpinä asiakkaina kotimaisia turisteja, ei niinkään ulkomaalaisia matkailijoita**. Kasinon sijainti rautatieaseman ja bussiterminaalin yläpuolelle rakennetussa kompleksissa koettiin erityisen hyväksi, koska paikalle pääsee helposti.

Nainen 1: *Onko se ajateltu et sinne tulee ihmiset maakunnasta bussiensa kanssa sit pelaamaan vai?*

Nainen 2: *Varmaan.*

Nainen 1: *Pohjanmaan miehet lähtee bussilasteittain tänne.* (Ryhmä 8)

Kaikissa ryhmissä kiinnitettiin huomiota siihen, että Tampereen kaupungin videolla kasinolle esiteltiin erittäin monta vaihtoehtoista sijaintia. Haastateltavien mukaan video tuotti sellaisen käsityksen, että mahdollisia paikkoja kasinolle on runsaasti tarjolla:

Nainen: *Voidaan pistää melkein minne vaan.*

Mies 1: *Tääl tosi monta paikkaa on.*

Mies 2: *Selkeesti, että se tänne halutaan, koska sitä on noin valmisteltu, pyydetty ehdotuksia. En tiä, oisko toi viesti ollu ku siinä oli lopuks, että tervetuloo Tampereelle ni.* (Ryhmä 4)

Yllä oleva sitaatti havainnollistaa haastatteluryhmissä toistunutta näkemystä siitä, että videon perusteella kasino ehdottomasti halutaan Tampereelle. Eräässä ryhmässä kerrottiin huhuista, joiden mukaan kasinon saaminen Tampereelle oli jopa ratkaiseva tekijä Tampereen Kansi ja areena -hankkeen toteutumisessa. Toisaalta taas yksi haastateltava oli sitä mieltä, että kasino ja siitä käyty keskustelu ovat hautautuneet isomman rakennushankkeen alle. Samassa ryhmässä kasinon tuloa kaupunkiin pidettiin turhana hankkeena ja keskustelu ohjautui voimakkaasti kaupungin investointeihin ylipäänsä.

Ryhmissä käytiin runsaasti keskustelua siitä, millaisena kaupunkina Tampere näyttäytyi mainosvideolla. Vaikka mainoksen havainnekuvien tarkoituksena ei ole kuvata asioiden todellista tilaa, ryhmät näkivät eron todellisuuteen suureksi. Lähes puolet ryhmistä ajatteli, että Tampereesta saa kuvan vilkkaana suurkaupunkina, mikä heidän mielestään ei vastannut todellisuutta.

Suurin osa haastateltavista suhtautuikin havainnekuviin kriittisesti. Osallistujien mielestä Tampere näytti videolla persoonattomalta. Seuraava sitaatti havainnollistaa sitä, että Tampere ei näytä havainnekuvissa yhtään samalta kuin todellisuudessa:

Nainen: *Yhtään ei tullu semmoinen Tampere siitä. Tampereellehan kuuluu kivi ja työläiset ja…*

Mies 1: *Tuulipuvut.*

Nainen: *Meiän kaunis Amuri ja toi Hansu ja Pirre ja kaikki muut. Mutta mä en…*

Mies 2: *Tampere muutettuna Monacoks.* (Ryhmä 1)

Ryhmähaastatteluista tuli selvästi ilmi, että monilla osallistujilla oli vahva näkemys siitä, millainen kaupunki Tampere on, millainen **identiteetti** sillä on ja miten asukkaat sen kokevat, ja toisaalta siitä, että kasinon kuvamateriaali on asukkaiden näkemysten kanssa ristiriidassa.

3.3 YHTEENVETO

Enemmistö ryhmähaastatteluihin osallistuneista suhtautui Tampereen tulevaan kasinoon enimmäkseen myönteisesti. Keskeisinä hyvinä puolina pidettiin kasinon mahdollisia positiivisia taloudellisia vaikutuksia, kuten matkailun ja työllisyyden kasvua Tampereella. Haastatteluissa koettiin myönteisenä myös se, että kasino näyttäytyy paremmin valvottuna peliympäristönä verrattuna esimerkiksi kauppojen peliautomaatteihin tai ravintoloiden pelipöytiin. Haastateltavien mukaan oli hyvä asia, että kasinoon sisäänpääsyä varten tarkistetaan henkilöllisyys eikä pelaamaan pääse päihtyneenä. Huoli päihtyneenä pelaamisesta ilmaistiin myös pääkaupunkiseudun haastatteluissa (Egerer ym. 2018a), kuten myös muissa tutkimuksissa (esim. Egerer & Marionneau 2019).

Kasinon perustamisen huonoksi puoleksi nimettiin kasinolla pelaamiseen liittyvä sosiaalinen paine, joka haastateltavien mielestä rohkaisee pelaamaan suuria rahamääriä. Haastateltavien mukaan mielikuvat varakkaista kasinopelaajista saattavat vaikuttaa siihen, että jotkut pelaavat yli varojensa näyttääkseen muille, että on varaa pelata. Kasinon sisäänpääsykontrolli on tiukka, mutta pelaamiseen

käytettyä rahamäärää on vaikea valvoa. Näin ollen haastateltavia huolestuttikin se, että uusi kasino saattaa lisätä rahapelaamista.

Suurin osa haastateltavista mainitsi, ettei ole koskaan käynyt kasinolla. Kuitenkin monet heistä arvelivat menevänsä tutustumaan kasinoon sen avauduttua. Tämä on myös todennäköistä ”sopeutumisteorian” [engl. adaptation theory] valossa, jonka mukaan rahapelien lisääntynyt saatavuus saattaa aluksi lisätä pelaamista (ja ongelmia). Sopeutumisteorian mukaan tilanne kuitenkin palaa alkuinnostuksen jälkeen ennalleen ja pelaajat oppivat pelaamaan kohtuudella (esim. Abbott 2006). Toisaalta tutkimuskirjallisuudesta tiedetään ennestään, että mitä suurempi määrä ihmisiä pelaa, sitä enemmän väestötasolla esiintyy liiallista pelaamista ja ongelmapelaamista (ns. kokonaiskulutusmalli, ks. Rossow 2018). Vaikka tämä mielipidetutkimus ei ratkaise rahapelien saatavuuskysymystä, se antaa kuvauksen paikallisten toiveista ja huolista sekä mahdollisesta mekanismista saatavuuden ja toteutuneiden käytäntöjen välillä.

Hyväksi puoleksi haastateltavat katsoivat kasinon sijainnin Tampereen Kannella ja monitoimiareenalla, hyvien kulkuyhteyksien päässä. Monitoimiareena koettiin parhaaksi sijaintipaikaksi myös sen vuoksi, että siellä on paljon muutakin tekemistä, kuten mahdollisuus käydä konserteissa ja jääkiekko-otteluissa. Kasino nähtiin osana laajempaa elämyskokonaisuutta, johon voi sisältyä vaikkapa hotelliyöpyminen ja ravintolaillallinen.

Vaikka haastateltavien mukaan kasinoelämykseen voi yhdistää monenlaisia viihteen ja vapaa-ajan aktiviteetteja, he olivat sitä mieltä, että kasino ei kuitenkaan sovi yhteen lapsille suunnatun Särkänniemen huvipuiston tai arkiseksi koetun kauppakeskuksen kanssa siitäkään huolimatta, että paikan saavutettavuus olisi hyvä. Haastateltavien näkemyksen pohjalta voidaan sanoa, että kasinoelämys on eriytettävä tilallisesti ja toiminnallisesti lapsille suunnatusta elämyksestä ja toisaalta taas tavanomaisesta arjesta. Joissakin maissa kasinoita kuitenkin on markkinoitu myös lapsiperheille sopivina (Cohen 2014).

Haastatteluissa kasino koettiin myös itsessään erottelevaksi elämykseksi. Populaarikulttuurista nousseiden kasinomielikuvien (esim. Luke 2010) mukaan kasino sopii ”pukumiehille”, varakkaille tai jopa rikkaille sekä turisteille. Haastateltavat eivät kuitenkaan uskoneet, että Tampereen kasino kiinnostaisi ulkomaisia turisteja. Haastateltavien näkemykset olivat lähempänä Veikkausta, joka suunnitteli kasinoa kotimaan markkinoille, kuin Tampereen kaupunkia, jonka hakemus nojaa paljon suuremmassa määrin kansainvälisiin tapahtumiin, yrityksiin ja matkailijoihin. Jotkut haastateltavat kyseenalaistivat Tampereen kaupungin päätöksentekoa ja totesivat, että kuvien ja mainosvideon perusteella kaupunki on halunnut kasinon ”hinnalla millä hyvänsä”. Tätä näkemystä tukee myös

kasinohakemuksen toteutuksessa mukana olleen markkinointi- ja viestintätoimiston nettisivuilla julkaistu kirjoitus[7].

Kaupungin kasinomainonnan perusteella Tampere vaikutti haastateltavien mukaan persoonattomalta. Siinä luotu mielikuva Tampereesta suurkaupunkina oli ristiriidassa osallistujien ajatuksiin siitä, millaiseksi he kaupungin kokevat. Osallistujat vertailivat Tampereen tulevaa kasinoa Helsingin kasinoon ja mainoskuvissa esitettyihin mielikuviin: heidän käsityksensä Tampereen identiteetistä oli selkeästi vaatimattomampi ja maanläheisempi – he puhuivat esimerkiksi ”tuulipukukansasta”.

Useimmat suomalaiskunnat ovat laatineet kunta- tai kaupunkistrategian, jossa asetetaan erilaisia tulevaisuudentavoitteita ja määritellään konkreettisia toimenpiteitä. Tampereen strategiassa vuodelle 2030 yhtenä tavoitteena on olla ”pohjoismaiden kiinnostavin elämyskaupunki” (Tampereen kaupunki 2017). Kaupunkien imagoa ja julkisuuskuvaa koskevien strategioiden tavoitteena on lähes poikkeuksetta erottautua muista ja luoda kaupungille selkeästi oma, tunnistettava identiteetti (Gotham 2007). Tämän lisäksi on kuitenkin huomioitava, että asukkaat kokevat kuuluvansa jonnekin, kuten kaupunkiin tai yhteisöön, voimakkaammin silloin, kun he voivat vaikuttaa päätöksentekoon (Antonsich 2010). Kaupunki ei näin ollen voi vain luoda kaupungille haluamaansa identiteettiä. Tästä tutkimuksesta käy hyvin ilmi, että haastateltavat kyseenalaistivat kaupungille mainonnalla luodun suurkaupunki-identiteetin sekä päätöksentekijöiden voimakkaan tarpeen saada kasino Tampereelle.

[7] ”Toimeksianto oli simppeli: hoitakaa Tampereelle kasino, Propagandan luova johtaja Niko Airaksinen kertoo projektin aloittamisesta. – Totesimme, että Tampere on kasinon sijoituspaikaksi suorastaan voittamaton vaihtoehto ja teimme hakemuksen kokonaan julkisena, jotta muutkin sen näkisivät.” (Propaganda 2019.)
https://www.propagandafinland.com/tampereen-kaupunki-kasinohakemus/ 6.3.19

LYHYESTI: NÄKEMYKSET TAMPEREEN KASINOSTA

- Enemmistö haastateltavista suhtautui Tampereelle tulevaan kasinoon myönteisesti.

Hyvät puolet:

- Kasinolla nähtiin olevan positiivisia talousvaikutuksia, kuten turismi ja työpaikat.
- Kasinon uskotaan monipuolistavan kaupungin viihdetarjontaa.
- Pelaamisen valvonta kasinolla näyttäytyi paremmin kontrolloituna kuin marketeissa ja yökerhoissa.
- Tulevan kasinon sijainti ja saavutettavuus koettiin toimiviksi.

Huonot puolet

- Kasinolla sisäänpääsyä valvotaan tiukasti, mutta ei sitä, kuinka paljon pelataan tai kuinka suurilla panoksilla.
- Kasino lisää kokonaisuudessaan rahapelaamista.
- Kasinopelaamiseen voi liittyä sosiaalista painetta, joka kannustaa pelaamaan lisää ja kovemmilla panoksilla.

Tampereen kasinon sijainnin vaihtoehdot:

- Haastateltavat pitivät tärkeänä, että kasino tulee olemaan keskeisellä paikalla ja helposti saavutettavissa.
- Kasinoa ja lapsille suunnattua huvipuistoa ei pitäisi sijoittaa samaan paikkaan.

Kasino ja Tampereen identiteetti:

- Kasinon kohderyhmänä pidettiin varakkaita henkilöitä ja ulkopaikkakuntalaisia, ei ”tavallisia” tamperelaisia.
- Tampereen vaatimaton ja ihmisläheinen kaupunki-identiteetti oli ristiriidassa kasinon kuva- ja videomateriaalista välittyvän ”suuren maailman meiningin” kanssa.
- Päätöksiä kasinoa koskien on tehty kysymättä asukkailta.

4 RAHAPELITARJONNAN TEHTÄVÄ JA JULKISUUSKUVA

4.1 NÄKEMYKSET RAHAPELIMAINONNASTA

Rahapelimainontaa säännellään arpajaislailla (1047/2001). Rahapelit on luokiteltu kahteen ryhmään: vihreisiin (vähemmän haittoja sisältäviin) ja punaisiin (erityistä pelihaittojen vaaraa sisältäviin) peleihin (Poliisihallitus 2015, 18). Vain vihreitä pelejä saa mainostaa, kun taas punaisista peleistä saa ainoastaan kertoa tuotetietoja. Rahapelaamisen yksinoikeuden omaavan yhtiön Veikkauksen ja sen avustuskohteiden markkinointia ei ole kuitenkaan säännelty erikseen. Lisätietoja rahapelimarkkinoinnista ja sen sääntelystä löytyy pääkaupunkiseudun ryhmähaastatteluja käsitelevästä raportista (Egerer ym. 2018a).

Haastateltaville näytettiin Veikkauksen mainos, jossa kerrottiin Suomen kolmen rahapeliyhteisön yhdistymisestä yhdeksi valtion omistamaksi monopoliksi, Veikkaukseksi. Lisäksi mainoksessa esiteltiin, millaisiin erilaisiin kohteisiin rahapelituottoja ohjataan. Itse rahapelaaminen jäi mainoksessa taka-alalle, joten sitä ei voida luokitella tyypilliseksi rahapelimainokseksi. Sen sijaan mainos keskittyy kuvailemaan, miten rahapelaamisella tehdään hyvää suomalaisen rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmän puitteissa.

Ennen mainoksen katsomista haastateltaville jaettiin keskusteluvirikkeeksi tutkijoiden laatimia kysymyksiä (ks. liite 4; ks. myös Sulkunen & Egerer 2009; Marionneau 2015). Haastateltaville painotettiin, että kysymykset auttavat heitä aloittamaan keskustelun, mutta heidän ei välttämättä tarvitse vastata niihin.

Haastateltavien mukaan Veikkaus näyttäytyi mainoksessa kaikenlaisten ihmisryhmien **hyväntekijänä**, koska se rahoittaa rahapelituotoilla yleishyödyllisiä kohteita, joita myös esiteltiin mainoksessa. Veikkausta verrattiin Kansaneläkelaitokseen, ja yhdessä ryhmässä Veikkausta kuvailtiin ”hyvinvointivaltion jatkeeksi”. Ryhmät totesivat mainoksen luovan käsityksen siitä, että **pelaamalla rahapelejä tekee jotain hyvää.**

Osan mielestä tuntuu hyvältä tietää, että raha menee hyvään tarkoitukseen, vaikka ei voittaisikaan rahapeleissä, ja jotkut pitivät pelaamista jopa eräänlaisena velvollisuutena. Yhdessä ryhmässä mainos tulkittiin kehotuksena pelata. Toisessa ryhmässä kuitenkin muistutettiin siitä, että harva ihminen pelaa vain tehdäkseen hyvää – rahapelaamisen tavoitteena on kuitenkin voitto. Tämä näkemys käy ilmi myös Rahapelikysely 2016- ja Rahapelikysely 2017 -tutkimuksista, joissa vastaajista yli puolet on ilmoittanut pelaamisen pääasialliseksi syyksi rahan voittamisen (Salonen ym. 2019, 52–53).

Haasteltavat totesivat toistuvasti, että rahapelituotot tulevat loppujen lopuksi pelaajilta. Toisin sanoen he tämän myötä kyseenalaistivat Veikkauksen roolin hyväntekijänä.

Nainen 1: *Niin ihmisten rahoillahan ne [Veikkaus] tietysti veikkaakin, käyttää niin kun omia rahojaan.*

Mies 2: *Viesti ja sanoma nyt varmaan oli toi, että jokainen meistä voi pienilläkin rahoilla ja panoksella laittaa hyvää kiertämään. Ja mikä on rahapelaamisen funktio mainoksen kertomuksessa? Niin, se oli häivytetty mun mielestä aika taustalle, että siinä kerrottiin siitä Veikkauksesta ja uudesta yhtiömuodosta ja muusta, et siinä näky vaan kaikki hyvä, totta kai. Kiiltokuvamainos.* (Ryhmä 2)

Ryhmät analysoivat siis tarkoin mainoksessa esitettyä kuvaa Veikkauksesta hyväntekijänä ja totesivat mielikuvien luomisen olevan mainoksen ja ylipäänsä mainonnan tärkeimpiä tehtäviä. Haasteltavat tunnistivat viestin mainoksen takana ja suhtautuivat siihen **ristiriitaisesti**.

Haastatteluissa toistui käsitys siitä, että rahapelaaminen itsessään ei näy mainoksessa, vaan pääfokus on **rahapelituotoissa** ja Veikkauksen myönteisen julkisuuskuvan vahvistamisessa. Yhdessä ryhmässä päädyttiin pohtimaan, millaisen kuvan mainos tuottaisi Veikkauksesta, jos siinä näytettäisiin rahapelaamista:

Nainen: *Ei se ois sopinutkaan tonne, välille että joku siellä kilkuttaa jotain peliä, ei kyl ollut.*

Mies 1: *Ei koska se vie sitten pikkuisen hyvästä syrjään.*

Mies 2: *Mutta kovin sitä kautta myös epäuskottava mainos.*

Nainen: *Niin eikä ois ollut niin koskettava tää video, jos siel ois joku pelannut välillä. Niin ois tullut tunne, että siellä se menettää nyt rahansa ja se hyvä olis jäänyt huomioimatta.* (Ryhmä 1)

Yllä oleva sitaatti havainnollistaa myös ryhmissä käytyä keskustelua siitä, että mainoksessa **rahapelaaminen ja rahapeliongelmat** jäivät taka-alalle. Tähän suhtauduttiin osittain kriittisesti, sillä mainoksen nähtiin korostavan Veikkauksen imagoa hyväntekijänä. Haastateltavat analysoivat mainosta pitkälti siinä esiteltyjen avustuskohteiden kautta.

- Haastateltavien mukaan Veikkaus näyttäytyy mainonnassa hyväntekijänä.
- Rahapelituottojen käyttö hyväntekeväisyyteen tuottaa ryhmien mukaan käsityksen, että pelaamalla tekee hyvää.
- Mainoksen viesti kuitenkin kyseenalaistettiin, sillä rahapelituottojen alkuperää, eli pelaajia ja rahapelaamista, ei tuoda osallistujien mielestä mainoksessa esille.

4.1.1 YHTEENVETOA JA VERTAILU PÄÄKAUPUNKISEUDUN HAASTATTELUIHIN

Pääkaupunkiseudun otantaan verrattuna Tampereen haastatteluryhmissä Veikkauksen mainokseen suhtauduttiin vähemmän kriittisesti. Tähän voi vaikuttaa se, että Tampereen haastatteluryhmille ei näytetty lottomainosta, joka taas näytettiin pääkaupunkiseudun haastateltaville. Pääkaupunkiseudun haastatteluryhmissä monet osallistujista ärsyyntyivät mainoksesta.

Pääkaupunkiseudun haastatteluissa keskusteltiin siitä, että Veikkauksen mainoksessa ei näy esimerkiksi alkoholi- ja huumehaittoihin liittyviä avustuskohteita, mutta Tampereella kukaan ei kommentoinut avustuskohteiden luonnetta tältä osin. Pääkaupunkiseudulla korostettiin myös sitä, että ooppera on jätetty mainoksen avustuskohteista pois siitä syystä, että se sijaitsee Helsingissä eikä näin ollen ole alueellisesti kaikille yhtä tavoitettavissa. Tamperelaiset sen sijaan ajattelivat, että oopperaa ei oletetun elitistisyytensä (vrt. Purhonen ym. 2014) vuoksi mainosteta avustuskohteena.

Jotkut ryhmät näkivät mainoksen kehotuksena pelata, koska rahapelituotot menevät hyvään tarkoitukseen. Tosin myös siitä muistutettiin, että suurin osa pelaa voittaakseen rahaa, ei ainoastaan hyväntekeväisyyden vuoksi. Tällainen näkemys esiintyi myös pääkaupunkiseudun haastatteluissa, kun haastateltavat kertoivat, että harvoin kukaan myöntää pelaavansa voittojen takia.

Pääkaupunkiseudulla tehtyihin haastatteluihin verrattuna harvempi osallistuja Tampereella kuvaili mainosta suoraan ristiriitaiseksi. Tampereen ryhmät pohtivat mainoksen ristiriitaisuutta melko maltillisesti toteamalla, että rahapelaamisella rahoitetaan hyviä asioita, vaikka jotkut kärsivätkin rahapeliriippuvuudesta. Sen sijaan pääkaupunkiseudun haastatteluissa ”rahapeliriippuvuudella rahoittaminen” nähtiin huomattavasti vakavampana yhteiskunnallisena huolenaiheena.

Muutamassa ryhmässä päädyttiin kommentoimaan ainoastaan mainoksen toteutusta eikä varsinaisesti keskusteltu itse rahapelaamisesta. Eräs osallistujista piti mainoksesta juuri Veikkauksen hyväntekijä-imagon vuoksi:

Mies: *Mun mielestä nää on siis varsinkin nää Veikkauksen hyväntekijämainokset, aina siitä lähtien, kun niitä muistaa nähneensä, niin mä oon aina mielettömästi tykännyt niistä. Ne on mainoksina ollut upeita, hienoja, tosi kauniita niin.* (Ryhmä 4)

Yllä oleva sitaatti on hyvin kaukana pääkaupunkiseudun haastattelujen kriittisestä sävystä. Pääkaupunkiseudun haastatteluissa Veikkauksen mainonta rinnastettiin alkoholi- ja tupakkamainontaan, jota on voimakkaasti rajoitettu. Tällaista näkemystä sen sijaan ei esiintynyt Tampereen haastatteluissa.

4.2 NÄKEMYKSET RAHAPELIEN SAATAVUUDESTA JA HALLINNASTA

Suomessa rahapelien saatavuutta voidaan kuvailla laajaksi. Suosituimpia ja keskimäärin eniten pelattuja pelejä – Lottoa, Kenoa ja arpajaispelejä – voi pelata kaupoissa ja kioskeilla. Rahapeliautomaatteja voi pelata kasinon ja Pelaamojen lisäksi muun muassa baareissa, ravintoloissa, kioskeissa sekä kaupoissa. Tämän niin kutsutun rahapeliautomaattien hajasijoitusmallin vuoksi rahapelien, nimenomaan peliautomaattien, saatavuus on Suomessa kansainvälisesti verrattuna poikkeuksellinen (esim. Egerer ym. 2018b, Mayer ym. 2009). Tutkimusten mukaan eri pelimuodoista eniten rahapelihaittoja pelaajille aiheuttavat juuri rahapeliautomaatit (Binde ym. 2017; Dowling ym. 2005). Vuonna 2018 Peluurin auttavaan puhelimeen tulleista pelaajien yhteydenotoista 78 prosenttia käsitteli rahapeliautomaatteja (Silvennoinen ym. 2019).

Vaikka rahapeliautomaattien hajasijoittamisesta on käyty kriittistä julkista keskustelua jo pitkään (Lerkkanen 2019), se on kiihtynyt erityisesti kolmen viime vuoden aikana (esim. Helsingin Sanomat 25.10.2017; Helsingin Sanomat 12.11.2017). Lisäksi loppuvuodesta 2017 uutisoitiin, että Veikkaus ottaa vuoteen 2023 mennessä rahapeliautomaateissaan käyttöön pakollisen tunnistautumisen (Helsingin Sanomat 19.12.2017), sekä kerrottiin myös uusia tutkimustuloksia rahapeliautomaattien hajasijoittamisesta (Helsingin Sanomat 20.3.2018): Selinin ja kumppaneiden analyysin (2018) mukaan rahapeliautomaattien tarjonta keskittyy sosioekonomisesti haavoittuville asuinalueille. Myöhemmin Veikkaus on ilmoittanut ottavansa pakollisen tunnistautumisen käyttöön vuonna 2022 (Veikkaus 2018).

Vedonlyöntipelejä (urheilu ja toto) on suhteellisen laajasti tarjolla, kun niitä voidaan pelata kioskeilla. Kasinopelejä, kuten rulettia ja blackjackia, on sen sijaan rajoitetummin saatavilla: toistaiseksi Manner-Suomen ainoalla kasinolla Helsingissä, joissakin baareissa, yökerhoissa, ravintoloissa[8] sekä Feel Vegas Clubeilla. Kaikkia eri rahapelityyppejä voi pelata myös Veikkauksen omilla nettisivuilla. Osa

[8] Veikkaus on hiljattain päättänyt lopettaa rahapelipöytätoiminnan ravintoloissa (Veikkaus 2019a).

suomalaisten nettipelaamisesta tapahtuu kuitenkin muualla kuin Veikkauksen sivuilla. Esimerkiksi Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa tehdyn rahapelikyselyn vastaajista seitsemän prosenttia pelasi vuonna 2017 ahvenanmaalaisen peliyhtiön Pafin nettipelejä (Salonen ym. 2019).

Rahapelien saatavuudesta säädetään arpajaislaissa (1047/2001) sekä valtioneuvoston ja sisäministeriön antamissa asetuksissa rahapelien toimeenpanosta (Leinonen ym. 2018). Käytännössä saatavuuden sääntely näkyy rahapelien ja niiden sijoituspaikkojen määrän, aukioloaikojen, sijoituspaikkojen sekä markkinoinnin rajoittamisessa (Järvinen-Tassopoulos ym. 2018). Keskeisenä rahapelien saatavuutta koskevana rajoituskeinona niin Suomessa kuin monissa muissakin maissa on 18 vuoden ikäraja. Warpeniuksen ja Murron (2015) mukaan rahapelien saatavuuden sääntelytoimet on arvioitu tehokkaimmaksi keinoksi rahapelihaittojen ehkäisyssä ja vähentämisessä.

Rahapelaamisen saatavuutta koskevassa haastatteluosiossa haastatteluryhmän tehtävänä oli valita vapaasti tehtävänannossa nimetyistä rahapelityypeistä kaksi eri lajia ja pohtia, missä, milloin ja kuka saisi pelata niitä (ks. liite 4). Haastattelutilanteessa ei ollut tarpeeksi aikaa keskustella kaikista rahapelilajeista. Myös pelilajin valinta sinänsä kertoi jotakin siitä, mitkä lajit herättävät halun pohtia rahapelien saatavuutta.

Lähes kaikki ryhmät valitsivat pelilajeista Loton, Kenon ja raaputusarvat sekä rahapeliautomaatit. Nämä olivat suosituimmat pelityyppivalinnat myös pääkaupunkiseudun haastatteluaineistossa (Egerer ym. 2018a), vaikka tutkijat tarkoituksellisesti vaihtoivat pelilajien järjestystä tehtävänantotaulukossa, kun haastattelurunkoa koottiin. Tällä haluttiin selvittää, vaikuttaako pelilajien järjestys haastateltavien valintoihin.

Rahapelikysely 2016- ja Rahapelikysely 2017 -tutkimusten mukaan vuoden 2016 suosituimpia rahapelejä olivat lottopelit ja rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla (Salonen ym. 2017a, 32; Salonen ym. 2019, 43). Tämä todennäköisesti selittää sitä, miksi sekä pääkaupunkiseudun että Tampereen haastatteluryhmissä osallistujat tyypillisesti valitsivat juuri nämä pelilajit.

4.2.1 RAHAPELIAUTOMAATIT

Rahapeliautomaatit ja etenkin niiden sijoittaminen ruokakauppoihin herättivät kaikissa ryhmissä runsaasti kriittistä keskustelua. Rahapeliautomaatteja kuvailtiin Lottoa koukuttavammaksi pelilajiksi äänien, värien ja pelin nopeatempoisuuden takia. **Rahapeliautomaattien hajasijoittamista kritisoitiin lähes kaikissa ryhmissä**. Poikkeuksena voidaan mainita se, että muutamat osallistujat eivät pitäneet automaattien sijoittamista kauppoihin oman arkensa kannalta ongelmallisena. Lähes kaikissa ryhmissä kuitenkin keskusteltiin pelaamisen

arkipäiväisyydestä ja automaattien hajasijoittamisesta ongelmapelaajien näkökulmasta: ihmiset, joilla on ongelmia pelaamisen kanssa tai jotka ovat riippuvaisia pelaamisesta, eivät voi välttää automaatteja, koska niitä on ”kaikkialla".

Mies: *Siinä mielessä se on ehkä mun mielestä tosi huono, että ne on ruokakaupoissa, koska ruokakaupassa käynti on muuten sitten taas niin arkinen ja normaali niin kun päivän askare tai semmonen. Sitä kuitenkaan harva kyseenalaistaa sitä, että haen maitoa kaupasta, mutta sit jos se samalla yhdistetään siihen, että siinä pystyy yhtä helposti kun haen sen maidon tai kahvin tai jotain leivän, niin sitten tavallaan heittää se 20 senttiä tai 50 mitä tulee vaihtorahaa sinne. Mutta se on sitten taas, kun se on se arkinen jatkuvuus siinä, niin sitten se myös luo semmosen tapakulttuurin siihen. Mikä ei oo taas mun mielestä hyvä juttu.*

Nainen: *Ongelmapelaajillekin voi olla paha paikka, että sitä on joka kaupan eteisessä, ruokakaupan.*

Mies: *Eipä tota tollai oo aatellukaan, mutta totta, se voi olla sitten silleen, että mihis kauppaan mä meenkään.* (Ryhmä 2)

Rahapelaamisen saatavuuskeskusteluissa **rahapelaamista verrattiin alkoholiin**. Esimerkiksi pohdittiin, pitäisikö pelaamista rajoittaa samalla tavalla kuin alkoholin saatavuutta. Esimerkkinä mainittiin ajatus, että rahapeleillä olisi samankaltaiset myyntiajat kuin alkoholilla. Yhdessä ryhmässä tuotiin esille, että jos asiakas on liian humalassa, niin baarimikko ei enää tarjoile, ja pohdittiin, voisiko vastaavanlaista rajoittamista olla rahapelaamisessa. Monet osallistujat myös referoivat lukemiaan ja kuulemiaan mediakeskusteluja rahapeliriippuvuudesta.

Kaikki ryhmät olivat yksimielisiä siitä, että **rahapeliautomaatit pitäisi sijoittaa niin, että pelaamista pystyttäisiin valvomaan**. Osassa ryhmistä tuotiin esille, että jo nykyään kaupoissa automaatit on sijoitettu lähelle kassoja, jotta pelaamista pystyttäisiin valvomaan. Pohdintaa kuitenkin herätti se, kuinka hyvin esimerkiksi ruokakaupoissa kassatyöntekijät pystyvät valvomaan, että alle 18-vuotiaat eivät pelaa rahapeliautomaatteja. Jotkut osallistujista epäilivät valvontaa riittämättömäksi, vaikka kassat voisivat halutessaan sammuttaa pelikoneen. Neljässä ryhmässä kannatettiin sitä, että **rahapeliautomaatit olisi hyvä siirtää pois ruokakaupoista ja kioskeilta valvottuihin tiloihin**, kuten Pelaamoihin ja kasinolle. Toisaalta tämä ehdotus herätti joissakin osallistujissa huolta siitä, että pelaamiselle erikseen rajatuissa tiloissa ongelmapelaajat pääsisivät pelaamaan kaikesta huolimatta mutta vaan rauhassa ja katseilta suojassa.

Nykyistä **18 vuoden ikärajaa** pidettiin kaikissa ryhmissä sopivana. Tätä perusteltiin sillä, että rahapeliautomaatit ovat koukuttavia eikä lapsilla ja nuorilla ei haastateltavien mukaan ole tarpeeksi harkintakykyä tai taitoa hallita raha-asioitaan.

Lisäksi todettiin, että peliriippuvuus tuottaisi ongelmia viimeistään nuoren itsenäistyessä. Toisaalta pohdittiin, että kenelle tahansa voi tulla pelaamisongelmia. Monet osallistujista kannattivat sitä ehdotusta, että alaikäisten lisäksi myös ongelmapelaajien pelaamista rajoitettaisiin. Yksilönvapauden ja yhteiskunnallisen kontrollin välinen suhde rahapelien saatavuuden rajoittamisessa herätti kuitenkin muutamissa ryhmissä vilkasta keskustelua. Käytännössä täysivaltaisen ja oikeustoimikelpoisen ihmisen pelaamisen rajoittaminen koettiin hankalasti toteutettavaksi. Muutamassa ryhmässä keskusteltiin pelaajan mahdollisuuksista asettaa rajoitteita omalle pelaamiselleen, mutta epäiltiin, auttavatko ne lopulta ongelmapelaajia.

Muutamassa haastatteluryhmässä nousi esille myös **rahapeliautomaattien taloudellinen merkittävyys kauppaketjuille**: haastateltavien mukaan rahapeliautomaattien sijoittaminen ruokakauppoihin ja kioskeihin on merkittävä lisätulo kaupan alan yrittäjille. Yhdessä ryhmässä peliautomaatteja kuvailtiin ”kioskin tuottavimmaksi neliöksi”.

Ehdotus **pakollisesta tunnistautumisesta** rahapeliautomaattien pelaamisen yhteydessä herätti myös keskustelua, vaikka siitä ei kysytty erikseen haastattelussa. Osallistujien käsitykset tunnistautumisesta vaihtelivat: jotkut käsittivät tunnistautumisen olevan jo otettu käyttöön ja sen tarkoittavan Veikkaus-korttia, toiset taas toivat esille pakollisen tunnistautumisen, joka vaaditaan kirjauduttaessa Veikkauksen pelitilille netissä.

LYHYESTI: RAHAPELIAUTOMAATTIEN SAATAVUUS

- Ryhmät suhtautuivat kriittisesti rahapeliautomaattien hajasijoittamiseen.
- Puolet ryhmistä kannatti rahapeliautomaattien siirtämistä kaupoista ja kioskeista enemmän valvottuihin tiloihin.
- Valvontaa pidettiin erityisen tärkeänä.
- Nykyistä rahapelaamisen ikärajaa pidettiin hyvänä.
- Rahapeliautomaattien uskottiin olevan taloudellisesti merkittäviä kaupan alan yrittäjille.

4.2.2 LOTTO, KENO JA RAAPUTUSARVAT

Rahapeliautomaattien jälkeen ryhmissä toiseksi suosituin keskustelunaihe oli Lotto, Keno ja raaputusarvat. Lottoaminen herätti näistä kolmesta eri pelistä eniten keskustelua. Haastatteluryhmissä toistui näkemys siitä, että lottoaminen

pelimuotona on **harmitonta ja vaaratonta verrattuna rahapeliautomaatteihin**. Tätä perusteltiin muun muassa sillä, että usein pelaamiseen käytetyt summat ovat pieniä ja peli on hidastempoinen. Yhdessä ryhmässä tuotiin kuitenkin esiin, että jos Loton lisäksi pelaa Kenoa, niin pelikierroksia on monta kertaa päivässä, mikä koettiin pelihaittojen kannalta riskialttiiksi.

Ryhmissä toistui näkemys Lotosta **suomalaisena perinteenä**. Yhdessä ryhmässä todettiin jopa, että lottoaminen ei ole uhkapelaamista ollenkaan, vaan ennemminkin ”suomalainen instituutio”. Myös toisessa ryhmässä pohdittiin, että lottoamista voi olla sinänsä vaikea rajoittaa, kun se on nykyään ”kansallispeli”. Lotosta ja raaputusarvoista heräsi myös keskustelua siitä, millainen sosiaalinen ulottuvuus pelaamiseen voi liittyä. Esimerkiksi yhdessä ryhmässä todettiin lähikaupassa lottoamisen olevan sosiaalista toimintaa, kun voi kuponkia jättäessä vitsailla jättipotin voittamisesta tai surkutella muille, että ei tullut päävoittoa. Myös raaputusarvoista keskusteltaessa tuotiin esiin pelin sosiaalinen ulottuvuus: arpoja annetaan joululahjaksi, ja arpaa voi raaputtaa seurapelinä sukulaisten kanssa.

Lähes kaikissa ryhmissä haastateltavat kuvailivat nykyistä Loton, Kenon ja raaputusarpojen **saatavuutta hyväksi**: etenkin Loton pelaamista eri toimipisteissä ja netissä kuvailtiin helpoksi ja nopeaksi. Toisaalta yhdessä ryhmässä pohdittiin myös sitä, tuleeko netissä pelatessa tehtyä todennäköisemmin heräteostoksia ja menettääkö nettipelaamisessa helpommin kontrollin:

Nainen 1: *(…) Oon kokeillut myös niitä raaputusarpoja sieltä netin kautta, mikä on ihan mielenkiintoinen kokemus, että ehkä siinä on sitten enemmän. Et jos on sitä vaaraa, että se voi mennä yli, ettei oo mitään kontrollia tai niin siinähän voi äkkiä sit, vaikka nykyään pystyy pistään sinne kai jotain rajoituksiakin, että kuinka paljon sitä rahaa menee. Mutta siellä kaupan kassalla ei tuu ehkä niin usein käytyä, et jos ottaa sen lipukkeen kun se, että oot siinä kotona siinä koneella tai puhelimella ja. ”No yks. Mä vielä yhen pelaan, mä vielä.” Et siinä yhtäkkiä saattaa mennä se kontrolli.*

Nainen 2: *Jep, itse hyvin tietoisesti netissä en oo tehnyt veikkaustunnuksia ihan vaan sen takia, koska tiedän et siinä kohtaa kun mä lähen pelaamaan ihan mitä tahansa peliä, oli siinä voittomahdollisuus tai ei, niin mä hirveen mielellään pelaan, että sit se voi olla, että yllättäen huomaa, että aha nyt sitä onkin yllättäen tililtä hävinnyt satanen.* (Ryhmä 5)

Ryhmissä pidettiin sopivana nykyistä 18 vuoden ikärajaa ja myös sitä, että pelaaja voi asettaa pelaamiselleen netissä pelirajoja. Kuitenkin keskusteluissa jälleen heräsi huoli siitä, kuinka hyvin rajoitukset toimivat, jos kärsii peliriippuvuudesta.

LYHYESTI: LOTON, KENON JA RAAPUTUSARPOJEN SAATAVUUS

- Lottoa pidettiin ”harmittomana kansallispelinä”.
- Nykyiseen saatavuustilanteeseen oltiin tyytyväisiä.
- Oman pelaamisen rajoittamismahdollisuuksiin suhtauduttiin myönteisesti, mutta niiden hyödyllisyyttä peliriippuvuudesta kärsivien kannalta epäiltiin.

4.2.3 VEDONLYÖNTI JA KASINOPELIT

Vedonlyönnistä keskusteltiin ainoastaan yhdessä ryhmässä. Vaikka tehtävänannossa oli ohjeistettu keskustelemaan joko ravi- tai urheiluvedonlyönnistä, haastateltavat päätyivät puhumaan molemmista. Ryhmässä keskusteltiin raveissa käymisen sosiaalisesta ulottuvuudesta. Vedonlyönnistä puhuttaessa nostettiin esille uusien pelien lanseeraaminen, mikä sai osakseen kritiikkiä, sillä ne saavat haastateltavien mukaan pelaamaan enemmän. Koska vedonlyönti- ja ravipelit valittiin aiheeksi vain yhdessä ryhmässä ja keskustelu jäi vähäiseksi, näiden havaintojen perusteella ei voida muodostaa koko aineiston kannalta yleistettäviä johtopäätöksiä.

Kasinopelit valittiin keskustelunaiheeksi kahdessa ryhmässä. Haastateltavat suhtautuivat hyvin **kriittisesti ravintoloiden** blackjack-pöytiin ja ruletteihin (ks. myös luku 3.1.). Kasinoiden ajateltiin olevan kasinopelien pelaamiseen parempia paikkoja kuin yökerhojen. Tätä perusteltiin sillä, että toisin kuin kasinoilla, yökerhoissa ihmiset ovat päihtyneitä ja alkoholin nauttiminen voi altistaa käyttämään enemmän rahaa pelaamiseen.

Netissä kasinopelien pelaamisen kontrollointi sen sijaan on hankalampaa, mutta haastateltavien mukaan Veikkauksen toiminta nettikasinopeleissä vaikuttaa olevan positiivista ja vastuullista: pelaamiselle voi asettaa rajoja eivätkä pelirahat päädy ulkomaille. Lisäksi keskustelussa Veikkausta kuvailtiin luotettavaksi tahoksi voitonmaksujen suhteen. Toisessa ryhmässä kannatettiin yöaikaan tapahtuvan nettipelaamisen rajoittamista, esimerkiksi niin, että yöllä olisi kuuden tunnin ajanjakso, jolloin ei pystyisi pelaamaan.

Nykyistä **18 vuoden ikärajaa** kannatettiin myös kasinopeleissä, mutta toisaalta pohdittiin, pitäisikö kasinoilla olla korkeampi ikäraja. Haastateltavat perustelivat korkeampaa ikärajaa isoilla poteilla ja Suomen alkoholilainsäädännöllä, mutta myös kasinon tietynlaisen imagon säilyttämisellä:

Mies 1: *En mä toisaalt tiä, no 18 on Suomessa täysikäsyyden raja, mut onks se esim. kasinolle mentäessä. Siel voi olla aika isoja jotain potteja tai en tiedä. Mä oon käsittäny, jos ei saa kirkkaita viinoja alkosta ostaa, ni sithän vois olla semmonenkin raja.*

Mies 2: *No onhan niitä yökerhoja mis on vaikka 24 tai jotain, se vois toimia kyllä.*

Mies 3: *Mä en tiedä, onks sinne kasinolle 18 ikäraja vai enemmän kun tietysti kun ittekseen on menny…*

Mies 1: *Voisin luulla, et se laskee imagoa, jos sien on liian nuorta väkee. Vähän niinku tohon yökerhotyyliin, herrasmieskerhon imago olla siinä. Se kasinorojaali.*

Mies 3: *Helsingis oli vähän semmonen kun viimeks kävin siellä joskus vuosikausia sitten ni oli, että yläkerrassa oli köyhempien pelit ja alakerrassa sitten (epäselvää). Ei ne pakottanu, mutta sai valita pöydän, että sen mukaan.*

Mies 4: *Kyl se ehkä kasinolle vois olla vähän korkeempi ikäraja ihan perusteltu, et vaikka reilusta kahestakymmenestäkin ylemmäks vielä.* (Ryhmä 4)

Myös yläikärajan asettaminen herätti keskustelua, jonka yhteydessä mietittiin, miten pitäisi suhtautua esimerkiksi muistisairaaseen pelaajaan. Toisessa ryhmässä pohdittiin, että velkaantuneiden ja maksuhäiriömerkinnän saaneiden ei pitäisi päästä kasinolle. Haastateltavien mukaan lasten ei tule päästä kasinolle edes katsomaan pelaamista (ks. myös luku 3.2.), sillä he voivat päästä mukaan pelaamiseen liittyvään jännitykseen.

LYHYESTI: KASINOPELIEN SAATAVUUS

- Alkoholin tarjoilu pelipaikalla herätti huolta.
- Haastateltavien mukaan kasinopelejä pitäisi pelata pääasiassa kasinoilla baarien ja ravintoloiden sijaan.
- Nettikasinopelien valvonta koettiin hankalaksi.
- Veikkausta kuvailtiin luotettavaksi ja vastuulliseksi kasinopelien järjestäjäksi.

4.2.4 YHTEENVETOA JA VERTAILU PÄÄKAUPUNKISEUDUN HAASTATTELUIHIN

Tampereen haastatteluryhmien osallistujat tunsivat hyvin rahapeliautomaatteihin liittyvää kansanterveyden, saatavuuden ja haittojen perusajattelua, kuten pääkaupunkiseudunkin haastatteluryhmissä (Egerer ym. 2018a). Pakollinen tunnistautuminen rahapeliautomaattien pelaamista varten herätti kummankin alueen ryhmissä runsaasti keskustelua, mutta Tampereella tunnistautumisesta keskusteltiin toteavaan sävyyn eikä otettu vahvasti kantaa, olisiko muutos hyvä vai huono. Sen sijaan pääkaupunkiseudulla haastateltavat selvästi kannattivat pakollisen tunnistautumisen käyttöönottoa.

Sekä pääkaupunkiseudulla että Tampereella haastateltavat suhtautuivat kriittisesti rahapeliautomaattien hajasijoittamiseen. Tampereen ja pääkaupunkiseudun haastatteluissa tuotiin esille, että rahapeliautomaatit pitäisi sijoittaa valvottuihin tiloihin, ja puolet Tampereen haastatteluryhmistä kannatti automaattien siirtämistä suljettuihin tiloihin, kuten Pelaamoihin ja kasinolle.

Lottopelien saatavuus ei herättänyt runsaasti kritiikkiä, kuten pääkaupunkiseudun haastatteluissa, joissa lähes jokaisen ryhmän mielestä kyseisten pelien näkyvyyttä ja saatavuutta tulisi rajoittaa (Egerer ym. 2018a). Päinvastoin; vaikka Tampereen haastateltaville ei näytetty lottomainosta (jossa käytetään termiä ”kansallisharrastus”) kuten pääkaupunkiseudun ryhmille, tamperelaiset kuitenkin kuvailivat Lottoa ”kansallispeliksi”. Poikkeuksena voidaan mainita yksi ryhmä, jossa Lottoa kuvailtiin köyhien lisäveroksi, sillä haastateltavien mukaan eniten pelaavat ne, joilla on vähiten rahaa.

Kasinopeleistä keskusteltiin vain kahdessa ryhmässä, mikä rajoittaa vertailua pääkaupunkiseudun ryhmähaastatteluihin. Tamperelaisten haastateltavien kasinopelejä käsittelevissä keskusteluissa toistui huoli päihtyneenä pelaavista.

Lyhyesti voidaan todeta, että Tampereen haastateltavat suhtautuivat yleisesti vähemmän kriittisesti rahapelien saatavuuteen kuin pääkaupunkiseudun haastateltavat. Tästä huolimatta rahapeliautomaattien hajasijoitusmalliin suhtauduttiin hyvin kriittisesti myös Tampereella.

4.3 VEIKKAUKSEN ETUASIAKASOHJELMA JA RAHAPELAAMISEN HALLINNAN VÄLINEET

Kuten monien alojen yrityksillä, myös rahapeliyhtiöillä on etuasiakasohjelmia. Ne toimivat eräänlaisena markkinointistrategiana, jonka tarkoitus on pitää yrityksen asiakkaat uskollisina yritykselle sekä houkutella uusia pelaajia liittymään asiakkaiksi tarjoamalla erilaisia etuja, kuten ilmaista peliaikaa ja palkintoja (Wohl 2018). Veikkauksen rekisteröityneet asiakkaat kuuluvat etuasiakasohjelman piiriin, ja he

saavat Veikkaus-kortin. Kortilla voi tunnistautua Veikkauksen kivijalkapeleissä. Etuasiakaspelaajat hyötyvät erilaisista eduista, voivat osallistua etuasiakasarvontoihin sekä saavat Veikkauksen yhteistyökumppaneilta alennuksia ja ilmaisetuja. Etuasiakkaat voivat käyttää niin sanottuja rahapelaamisen hallintatyökaluja, esimerkiksi asettaa itselleen pelirajoja. (Veikkaus 2019b.)

Rahapeliyhtiöiden etuasiakasohjelmat sisältävät usein eri etuasiakastasoja, joissa etujen määrät vaihtelevat. Asiakastasot perustuvat pelaajan aktiivisuuteen eli siihen, kuinka paljon pelaaja käyttää rahaa pelaamiseen (Wohl 2018). Myös Veikkauksen etuasiakasohjelmassa on eri asiakastasoja (Hopea- ja Kulta-asiakkuus), joille pääseminen edellyttää pelaamisen useuteen ja laajuuteen liittyvien kriteereiden täyttämistä mutta myös erikseen ilmoitettavien pelaamisen hallintaan liittyvien palvelujen käyttöönottoa (Veikkaus 2019c). Wohlin (2018) tekemän selvityksen mukaan rahapeliyhtiöiden etuasiakasohjelmia on tutkittu suhteessa pelaamiseen, ja aiempien tutkimusten mukaan etuasiakasohjelmat houkuttelevat ja palkitsevat etenkin ongelmapelaajia, minkä myötä etuasiakasohjelmat saattavat lisätä rahapelihaittoja. Etuasiakasohjelmien merkitystä pelaajille olisi olennaista tutkia lisää pelihaittojen ehkäisemisen näkökulmasta (Wohl 2018).

Haastateltaville jaettiin Veikkauksen etuasiakasesite ”Enemmän etuja enemmän mahdollisuuksia”, jossa kerrotaan Veikkaus Oy:n etuasiakasohjelmasta, rahapelaamisen hallinnan työkaluista sekä rahapelituottojen jakamisesta yleishyödyllisiin tarkoituksiin (ks. liite 5). Haastatteluryhmien tehtävänä oli selailla esitettä ja pohtia yhdessä, mitä mieltä he siitä olivat.

Veikkauksen etuasiakasesite herätti runsaasti keskustelua. Lähes kaikissa ryhmissä Veikkaus-kortin ja etuasiakasohjelman todettiin **muistuttavan eri kauppojen ja yritysten kanta-asiakaskortteja** tai pankkien ja vakuutusyhtiöiden esitteitä.

Neljässä haastatteluryhmässä erilaiset Veikkauskortin **edut ja tarjoukset** koettiin myönteisinä. Osa haastateltavista kertoi omista kokemuksistaan Veikkaus-kortin käyttämisestä. Pelitiliin pidettiin olennaisena ja **hyödyllisenä**, kun voittorahat tulevat suoraan tilille eikä lottokuponki jää vahingossakaan tarkistamatta. Toisaalta myös pohdittiin, onko riski pelata liian helposti, kun on pelitili.

Kolmessa ryhmässä esitteen todettiin luovan ja **vahvistavan Veikkauksen myönteistä julkisuuskuvaa**, mitä pohdittiin myös Veikkauksen mainoksen katselemisen yhteydessä (alaluku 4.1): esitteestä saa käsityksen, että pelaamalla teet hyvää, kun tuotot ohjataan yleishyödyllisiin tarkoituksiin. Tämä kuitenkin koettiin joissain ryhmissä myös ristiriitaiseksi, ja siihen suhtauduttiin kriittisesti. Muutamassa ryhmässä kiinnitettiin huomiota esitteessä esiintyviin ihmisiin, jotka näyttivät haastateltavien mielestä kauniilta, nuorilta ja iloisilta. Yhdessä ryhmässä pohdittiin, missä ovat ne ”ihmiset jotka häviävät”:

Mies: *Missä on ne vähän niin kun tupakka-askeissa on kuvat siitä keuhkosyövästä ja niistä sairauksista. Niin missä on ne kyltit sitten. Kyl nekin kuuluu kuitenkin tähän kokonaisuuteen.* (Ryhmä 1)

Esite jakoi haastateltavien mielipiteitä, mutta lähes kaikissa ryhmissä sitä pidettiin kuitenkin **ristiriitaisena**. Haastateltavien mukaan esite kertoo, että mitä enemmän pelaa, sitä suurempia etuja pelaaja saa, ja samalla pelaajalle lähetetään palveluviestejä pelaamisen rajoittamisesta. Myös se tuntui ristiriitaiselta, että sama taho sekä tuottaa pelejä että yrittää ehkäistä pelihaittoja. Yhdessä ryhmässä esimerkiksi kummasteltiin esitteen selailemisen yhteydessä, miksi ja ketä varten Veikkauksen asiakaspalvelu on auki joka päivä klo 6–24. Sen sijaan taas kahdessa ryhmässä pohdittiin esitettä selaillessa, miksi Peluurin auttava puhelin on auki ainoastaan arkisin klo 12–18.

Lähes kaikissa ryhmissä Veikkauksen esite sai siten osakseen voimakasta kritiikkiä siitä, että eri pelaajatasot ja tasoihin sidotut edut **houkuttelevat pelaamaan lisää** (vrt. Wohl 2018). Eräässä ryhmässä esimerkiksi kummasteltiin, että eihän Alkollakaan ole kanta-asiakaskorttia, niin miksi Veikkauksella on.

Toisaalta muutamassa ryhmässä monopolia puolustettiin sen perusteella, että se pyrkii vastuulliseen pelitoimintaan. Pidettiin epätodennäköisenä, että yksityiset rahapeliyhtiöt yrittäisivät ehkäistä pelihaittoja samalla tavalla kuin nykyinen yksinoikeusjärjestelmä.

Ryhmissä suhtauduttiin myönteisesti esitteessä esiteltyihin **rahapelaamisen hallinnan työkaluihin** ja siihen, että omalle pelaamiselle voi asettaa rajoituksia. Pohdittiin, että Veikkaus-kortilla tunnistautuminen voisi auttaa seuraamaan omaa pelaamista. Yhdessä ryhmässä sen sijaan pohdittiin, että Veikkaus-kortin tarkoitus on yksityiskohtaisesti seurata kulutuskäyttäytymistä, minkä tavoitteeksi epäiltiin tuotekehittelyä ja voittojen maksimointia. Veikkaus-korttia kuvailtiinkin näennäiseksi: annetaan pelaamisen hallintaan työkaluja, mutta pelaaja on itse vastuussa siitä, käyttääkö niitä vai ei. Toisessa ryhmässä taas epäiltiin, hyötyvätkö esimerkiksi rahapeliriippuvaiset näistä hallinnan työkaluista.

Puolet ryhmistä pohti erittäin kriittiseen sävyyn, kuinka paljon Veikkauksen hallintoon ja mainontaan menee rahaa. Keskusteltiin siitä, että esitteen tekeminen on varmasti maksanut paljon ja siihen laitetun rahan olisi voinut käyttää myös hyvään tarkoitukseen.

- Etuasiakkuuden tavoite vaikutti haastateltavien mielestä ristiriitaiselta.
- Etuasiakkuuden etuja pidettiin hyvinä ja veikkaustiliä kätevänä.
- Eri asiakastasojen koettiin houkuttelevan pelaamaan enemmän, mihin suhtauduttiin kriittisesti.
- Rahapelaamisen hallinnan työkaluihin suhtauduttiin myönteisesti.

4.3.1 YHTEENVETOA JA VERTAILU PÄÄKAUPUNKISEUDUN HAASTATTELUIHIN

Sekä pääkaupunkiseudun että Tampereen ryhmähaastatteluissa Veikkauksen etuasiakasesitettä kuvailtiin ristiriitaiseksi ja siihen suhtauduttiin kriittisesti, koska kanta-asiakasetujen ja eri pelaajatasojen koettiin houkuttelevan pelaamaan lisää. Toisaalta Veikkaus-kortin asiakasetuja kuvailtiin myönteisesti ja rahapelaamisen hallinnan työkalujen esittelyä Veikkauksen esitteessä pidettiin tärkeänä.

4.4 ERI RAHAPELIJÄRJESTELMIEN HYVÄT JA HUONOT PUOLET

Valtioiden sääntelemät rahapelijärjestelmät voidaan karkeasti luokitella neljään ryhmään: toiminnan kieltämiseen, monopolijärjestelmään, joka usein on valtion omistama, lisenssijärjestelmään sekä vapaisiin markkinoihin (Sulkunen ym. 2019). Suomessa jo vuosikymmeniä toimineella rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmällä on vahva kannatus niin väestön keskuudessa (Marionneau 2015, Salonen & Raisamo 2015, Egerer ym. 2018a) kuin mediakeskusteluissakin (Lerkkanen 2019). Suomessa yksinoikeusjärjestelmää on pidetty tehokkaimpana keinona saavuttaa rahapelipoliittisia tavoitteita, kuten torjua rahapelitoimintaan liittyvää rikollisuutta ja rahapelihaittoja (Leinonen ym. 2018).

Vaikka niin EU:n komissio kuin kilpailevat rahapeliyhtiötkin ovat kyseenalaistaneet Suomen yksinoikeusjärjestelmää (Järvinen-Tassopoulos 2012), sen asemaa on vahvistettu yhdistämällä kolme aiemmin Suomessa yksinoikeudella toiminutta rahapeliyhteisöä (RAY, Veikkaus ja Fintoto Oy) yhdeksi valtion omistamaksi rahapelimonopoliksi, Veikkaus Oy:ksi.

Haastatteluryhmät saivat tehtäväkseen pohtia, kenen pitäisi olla rahapelipalveluiden tuottaja Suomessa (ks. liite 4)[9].

[9] Pääkaupunkiseudun haastatteluissa rahapelien tuottamista käsittelevä tehtävä erosi hieman tamperelaisille esitetystä tehtävästä: Haastatteluissa osallistujien piti valita seitsemästä

4.4.1 YKSINOIKEUSJÄRJESTELMÄ

Kaikissa ryhmissä yksinoikeusjärjestelmä oli lähes yksimielisesti **suosituin** vaihtoehto. Yksinoikeusjärjestelmää perusteltiin kuvailemalla Veikkauksen toimintaa. Haastateltavien mukaan monopoli on paras vaihtoehto, sillä sen tuotoilla rahoitetaan paljon kaikkea hyvää ja rahat jäävät Suomeen. Yhdessä ryhmässä pohdittiin, miten esimerkiksi Kansallisoopperan kävisi, jos Veikkausta ei olisi. Monopolia kannatettiin myös sillä perusteella, että Veikkaukselle kuuluu lakisääteinen velvoite **kontrolloida pelaamista** (Arpajaislaki, 12 §[10]).

Monopolia perusteltiin myös **turvallisuudella**, valtion toiminnan läpinäkyvyydellä ja luottamuksella siihen, että tuotot varmasti jaetaan yleishyödylliseen tarkoitukseen. Veikkauksen julkisuuskuvaa pidettiin niin luotettavana, että tuottojen uskottiin sen kautta menevän varmemmin avustuskohteisiin kuin suoraan valtion budjetista.

Yhdessä ryhmässä kuitenkin pohdittiin, että täydellinen monopoli ei ole **nettipelaamisen** kannalta mahdollinen. Toisaalta nettipelaamisen tuoma kilpailu on voinut haastateltavien mukaan pakottaa Veikkauksen monipuolistamaan pelitarjontaa. Pelien kehittäminen nähtiin välttämättömäksi, jotta ihmiset eivät käyttäisi ulkomaisia pelintarjoajia, vaan olisivat kiinnostuneita Veikkauksen peleistä. Näin verotulot ja rahapelituotot saataisiin jäämään Suomeen.

Samalla ryhmällä oli hieman poikkeuksellinen keskustelu ahvenanmaalaisesta rahapeliyhtiöstä **Pafista**, jonka asema vaikuttaa haastateltavien mukaan kiistanalaiselta. Todettiin, että Veikkauksella ei ole täyttä yksinoikeutta Suomessa Pafin toiminnan takia. Eräs haastateltavista kertoi kaveristaan, joka ei enää voi pelata Suomesta käsin Pafin pelejä, koska Veikkauksella on yksinoikeus rahapeleihin Manner-Suomessa. Vaikka emme tiedä tarkasti, mihin haastateltava tällä viittasi, tämä osoittaa edelleen huomattavan syvällistä tietämystä Suomen rahapelilainsäädännöstä. Kahdenkymmenen viime vuoden aikana on käyty oikeudellista riitaa Pafin asemasta Manner-Suomen rahapelimarkkinoilla (Myllymaa 2017). Haastateltavien mukaan on hyvä, että Paf tuo verotuloja Suomeen, koska silloin Ahvenanmaalle ei tarvitse maksaa niin paljon erinäisiä valtionavustuksia[11]. Pafin toiminta saa oikeutuksen samoin perustein kuin Veikkauskin: voitot pysyvät Suomessa.

---

rahapelilajista kolme ja perustella, miksi jokin tietty toimintamuoto olisi niiden järjestämiseen paras vaihtoehto. Tässä Tampere -tutkimuksessa tehtävää oli yksinkertaistettu, jotta haastattelut eivät kestoltaan venyisi liian pitkiksi.

[10] Yhtiön [Veikkaus] tehtävänä on harjoittaa rahapelitoimintaa siten, että rahapeleihin osallistuvien oikeusturva taataan, väärinkäytökset ja rikokset pyritään estämään sekä pelaamisesta aiheutuvia taloudellisia, sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja ehkäistään ja vähennetään.

[11] Paf maksaa arpajaisveroa Suomeen, vaikka se ei saa toimia Manner-Suomessa (vuoden 2017 tilinpäätös https://aboutpaf.com/corporate/annual-reports/).

4.4.2 LISENSSIJÄRJESTELMÄ

Osassa ryhmistä käytiin keskustelua myös lisenssijärjestelmästä vaihtoehtona rahapelaamisen järjestämiselle Suomessa. Haastateltavat pohtivat, voisiko lisenssijärjestelmä olla toimiva vaihtoehto, jos lisenssin saaneet yritykset velvoitettaisiin jollain tapaa vastuullisuuteen toiminnassaan. Yhdessä ryhmässä pohdittiin, että lisensseillä olisi kenties suuremmat voittoprosentit. Lisenssijärjestelmä herätti kiinnostusta, mutta haastateltavien mukaan siitä tarvitsisi enemmän tietoa.

Muutamassa ryhmässä pohdittiin, että lisensseillä saisi mahdollisesti enemmän **rahaa valtiolle**. Kuitenkin nykyisen yksinoikeusjärjestelmän läpinäkyvyys, luotettavuus ja tulojen pysyminen Suomessa voittivat. Ainoastaan yksi haastateltava esitti voimakkaan kannanoton lisenssijärjestelmän puolesta, johon hän oli selvästi myös perehtynyt paremmin:

Mies: *”B-vaihtoehto [lisenssijärjestelmä] on hyvin yleinen Euroopassa ja tässä on eriytetty palveluntuottaja ja se valvonta. […] Siinähän [monopolijärjestelmässä] on pukki kaalimaan vartijana. […] Ja tällä on semmoinenkin haitta tai asia, että näillä voittovaroilla toimintaa rahoitetaan. Ne itse asiassa kuuluu yhteiskunnalle. Ne kuuluis verovaroin rahoittaa. Meillä nyt sitä rahoitetaan Veikkauksen voittovaroilla. Ja silloin tää rahoituksen lähde on, joka aiheuttaa ihmisille haittoja. Ja monet et niin kun ootte nähneet näitä mummoja tuolla kaupan tiskeillä. Ne rahoittaa tämmöistä toimintaa, jonka hyödyt menee muille kun heille. […] Mutta nää täytyy eriyttää.”* (Ryhmä 1)

Haastateltava toi voimakkaasti esiin, että yksinoikeusjärjestelmän valvonta ei ole läpinäkyvää ja että järjestelmällä rahoitetaan toimintaa, jota pitäisi hänen mielestään rahoittaa verovaroin. Hän oli myös huolissaan rahapelituottojen alkuperästä: rahapelituotot tulevat ongelmapelaajilta, jotka eivät välttämättä hyödy avustuksista (Salonen ym. 2017b). Tämä kuitenkin jäi selvästi ainutkertaiseksi mielipiteeksi.

4.4.3 YKSITYISET YHTIÖT, ULKOMAISET YHTIÖT JA VAPAAT MARKKINAT

Tampereen ryhmähaastatteluissa rahapelijärjestelmien muut vaihtoehdot pääasiallisesti tyrmättiin tai niihin **suhtauduttiin epäluuloisesti**. Yksityisten yhtiöiden toiminnan valvonta todettiin ryhmässä vaikeaksi, ja mahdollisuus järjestäytyneeseen rikollisuuteen oli vastaajien mukaan suurempi kuin yksinoikeus- tai lisenssijärjestelmässä.

Toisessa ryhmässä pohdittiin, että vapaat markkinat saattaisivat johtaa siihen, että peliyhtiöt ryhtyisivät kilpailemaan keskenään niin paljon, että tulisi ongelmia. Pelaamisen kieltäminen johtaisi haastateltavien mukaan laittomaan toimintaan.

Läheskään kaikissa ryhmissä ei keskusteltu kaikista haastattelurungossa esitetyistä rahapelituottajien vaihtoehdoista. Yhtenä syynä tähän saattoi olla tehtävänanto, jossa ryhmää pyydettiin valitsemaan paras vaihtoehto. Voidaan olettaa, että ryhmät eivät näin ollen edes aloittaneet keskustelua esimerkiksi vapaista markkinoista, koska olivat niin vahvasti keskenään samaa mieltä monopolin paremmuudesta.

LYHYESTI: RAHAPELIJÄRJESTELMÄ

Yksinoikeusjärjestelmä oli haastateltavien keskuudessa selvästi suosituin rahapelijärjestelmän vaihtoehto. Sen perusteluina ovat:

- rahapelituottojen jääminen Suomeen
- ”turvallisuus”: luottamus ja läpinäkyvyys
- rahapelihaittojen ehkäiseminen.

Huomautettiin kuitenkin, että nettipelaamista on vaikea säännellä monopolijärjestelmässä.

Lisenssijärjestelmään suhtauduttiin uteliaasti, ja se sai hieman kannatusta.

Muihin vaihtoehtoihin (yksityiset yhtiöt, ulkomaiset yhtiöt ja vapaat markkinat) suhtauduttiin kriittisesti.

4.4.4 YHTEENVETOA JA VERTAILU PÄÄKAUPUNKISEUDUN HAASTATTELUIHIN

Nykyistä yksinoikeusjärjestelmää pidettiin parhaimpana vaihtoehtona rahapelien järjestämiseen. Sen hyviksi puoliksi katsottiin erityisesti luotettavuus, läpinäkyvyys ja pelituottojen ohjaaminen hyviin tarkoituksiin. Veikkauksen asemaa monopolin tuottajana tai pelituottojen ohjaajana ei kyseenalaistettu. Tämä oli lähes yhdenmukainen perustelu pääkaupunkiseudun haastattelujen kanssa. Myös pääkaupunkiseudun haastatteluryhmät uskoivat monopolin olevan paras järjestelmä varmistamaan rahapelituottojen jääminen Suomeen ja hyväntekeväisyyden tueksi. Aiemman tutkimuksen mukaan rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmällä on Suomessa vahva tuki (Matilainen 2017; Marionneau 2015).

Osassa Tampereen haastatteluista keskustelu yksinoikeusjärjestelmästä kytkeytyi myös ahvenanmaalaiseen Paf-peliyhtiöön. Sen sijaan pääkaupunkiseudun ryhmissä

Pafista ei käyty ollenkaan keskustelua (Egerer ym. 2018a). Huolimatta Pafin juridisista haasteista tarjota nettipelejä Manner-Suomessa (esim. Myllymaa 2017), haastateltavat kannattivat Pafia samoin perustein kuin Veikkauksen monopoliakin: molemmat peliyhtiöt takaavat rahapelituottojen jäämisen Suomeen.

Lisenssijärjestelmä ei saanut suurta kannatusta Tampereella. Haastateltavat eivät mielestään tienneet riittävästi lisenssijärjestelmästä voidakseen arvioida sitä. Osa ryhmistä kuitenkin totesi, että lisenssijärjestelmän tuotot valtiolle saattaisivat olla monopolin tuottoja suuremmat. Lisenssijärjestelmässä kuitenkin huoletti järjestelmän valvonta ja pelituottojen ohjaaminen oikeisiin kohteisiin. Tampereen haastateltavien mielipiteet eivät paljoa eronneet pääkaupunkiseudun haastateltavien näkemyksistä. Pääkaupunkiseudulla lisenssijärjestelmä sai hieman enemmän kannatusta kuin Tampereella.

Muista rahapelijärjestelmistä ei kaikissa Tampereen ryhmissä edes keskusteltu. Yhdessä ryhmässä pohdittiin yksityisiä yhtiöitä, ja eräs vastaajista oli sitä mieltä, että tuotot voisivat olla suuremmat sekä pelaajalle että valtiolle. Kuitenkin pelituottojen valuminen ulkomaille herätti epäilyksiä, sillä tuottojen haluttiin pysyvän Suomessa. Rahapelitoiminnan kieltämistä ei pidetty kannatettavana vaihtoehtona. Nämä näkemykset olivat yhdenmukaisia pääkaupunkiseudun ryhmien kanssa.

4.5 RAHAPELITUOTTOJEN KÄYTTÖ

Useissa maissa rahapelituottoja kanavoidaan hyväntekeväisyyteen ja rahapelituotot ovat tärkeä osa hyväntekeväisyyden rahoitusta (esim. Sulkunen 2019). Rahapelituottoja jaetaan hyväntekeväisyyteen eri tavoin eri maissa, esimerkiksi verotuksen kautta, lisenssimaksujen avulla osaksi valtion budjettia tai suoraan hyväntekeväisyyskohteille (esim. Egerer ym. 2018b). Suomessa rahapelituotot ovat olleet merkittävä osa hyväntekeväisyyden rahoittamista jo pitkään, ja sen myötä rahapelaamisen katsotaan kesyyntyneen osaksi suomalaisten arkea (Matilainen 2017).

Suomessa rahapelituottoja jaetaan noin miljardi euroa vuodessa sosiaali- ja terveysministeriön sekä opetus- ja kulttuuriministeriön kautta eri edunsaajille, kuten kansalaisjärjestöille, urheilulle, kulttuurille ja tieteelle. Tämän lisäksi arpajaisvero (n. 200 miljoonaa euroa/vuosi) päätyy osaksi valtion budjettia (Valtionvarainministeriö 2018). Aiemmissa tutkimuksissa on pohdittu hyväntekeväisyysjärjestöjen taloudellista riippuvuutta rahapelituotoista (esim. Egerer ym. 2018b), ja siitä on käyty kriittistä keskustelua myös mediassa (Lerkkanen 2019).

Viimeisessä tehtävässä haastatteluryhmät ohjeistettiin pohtimaan kahden rahapelituottojen jakomallin hyviä ja huonoja puolia (liite 4). A-mallissa rahapelituotot sulautuvat osaksi valtion budjettia eivätkä tuotot liity mihinkään tiettyihin tarkoituksiin. B-mallissa yksityiset rahapeliyhtiöt maksavat osan tuotoista

kansalaisjärjestöille ja eri hankkeille ja yhtiöt saavat itse päättää, millaisiin hyödyllisiin tarkoituksiin tuotot ohjataan.

Lähes kaikissa haastatteluryhmissä A-mallia (tuotot valtion budjettiin) kritisoitiin sillä perusteella, että jos rahapelituotot ohjattaisiin suoraan valtion budjettiin, se voisi vähentää tuloja niiltä edunsaajilta, joille Veikkauksen tuottoja nykyään kanavoidaan. Joissain ryhmissä käytettiin voimakkaan kriittisiä ilmauksia rahapelituottojen katoamisesta **valtion pohjattomaan kirstuun**. Joissain ryhmissä kuitenkin pohdittiin, että verovarojen jaosta on **päättämässä suurempi määrä kansanedustajia**, kun taas nykymallista epäiltiin, että pienempi määrä ”poliittisesti valittuja ihmisiä” Veikkauksesta päättää tuottojen jaosta.

Mies 1: *[…] siinä pitäis olla jotain ja voi ollakin, ja toivon, että olis jotain muitakin kun poliitikkoja päättämässä.*

Mies 2: *Ketä tämmöiseen niin kun julkisen puolen yhtiöihin ja tämmöisiin. Niin eihän sinne valita muita kun poliitikkoja.*

Mies 3 *Niin siis on se sillain realistisin, koska kansahan valitsee sitten taas politiikan.*

Mies 1 *Joo, kyllä varmaan Veikkauksen hallituksessa on poliittisia ihmisiä. Mutta toki siellä varmaan ihan on ammattilaisiakin. En tarkoita niillä, että olis poliitikko vaan niin.* (Ryhmä 3)

Sen sijaan Veikkaus näyttäytyi joissain ryhmissä luotettavampana ja neutraalimpana kuin poliittiset päättäjät; haastateltavat ilmaisivat valtion budjetin yhteydessä jatkuvaa arvostelua ja epäluottamusta politiikkaan.

Toisessa ryhmässä taas todettiin, että jos Suomessa vallitsisi A-malli, Veikkaus menettäisi toimintansa oikeutuksen:

Nainen: *”Mä kanssa aika lailla, tai sillai, että miten Veikkaus sitten niin kun näkyis, että menis niin kun valtion kassaan vaan se raha, että miten he sitten mainostaisivat esim. itseään ja.”* (Ryhmä 2)

Suomi on perustellut yksinoikeusjärjestelmäänsä EU:lle ennen kaikkea rahapelaamisesta koituvien haittojen ehkäisemisellä, ei rahapelituottojen jakamisella hyviin tarkoituksiin (Tammi 2008). Osa haastateltavista kuitenkin ajatteli Veikkauksen oikeutuksen tulevan rahapelituottojen ohjaamisesta hyväntekeväisyyteen.

A-mallin hyväksi puoleksi määriteltiin se, että jos tuotot ohjattaisiin valtion budjettiin, **rahojen sijoituskohdetta voitaisiin tarpeen mukaan vaihdella**. Tällöin rahapelituotoilla voitaisiin kustantaa hyvinvointivaltion kuluja. Toisaalta

kuitenkin jotkut kohteet nähtiin toivottavampina; ajatus Veikkaus-varojen ohjaamisesta persoonattomiin kohteisiin, kuten teiden kunnostamiseen, ei tuntunut erityisen houkuttelevalta. Näin ollen nykyistä järjestelmää, jossa rahapelituotot on korvamerkitty kulttuuriin, urheiluun ja hyväntekeväisyyteen, pidettiin kaikista parhaimpana vaihtoehtona.

Yhdessä ryhmässä A-mallia pidettiin tulonsiirtona köyhiltä rikkaille. Jos rahapelituotot menisivät valtion budjettiin, eivät mahdolliset hyödyt välttämättä kohdistuisikaan pelaajiin, jotka ryhmäläisten mielestä ovat muutenkin **pienituloisia**:

Mies 1: *[…] kerätään kansalta vielä tää [pelituotot valtion budjettiin], vaikka on maksanut jo veroja. Niin tämmöiset summat kerätään vielä, niin kyllä minusta siinä on hyvä olla, että se on tavallaan korvamerkittyä pitää olla.*

Nainen 1: *Kyllähän se muuten menis vähän semmoiseks tulonsiirroks tavallaan, että siirretään peliriippuvaisilta.*

Nainen 2: *Jotka ei välttämättä ole niitä parhaimmin toimeentulevia ihmisiä muutenkaan. Niin sit se on semmoista tulonsiirtoa köyhältä rikkaille, että ollaan sitten ja päätetään vaikka jotain verokevennyksiä siinä sitten.* (Ryhmä 8)

B-mallissa (rahapeliyhtiöt päättävät itse rahapelituottojen sijoituskohteen) haastateltavat kokivat myönteiseksi sen, että pelaaja voisi itse valita tuen kohteen, kuten esimerkiksi **paikallisen** urheiluseuran. Toisaalta ongelmaksi nähtiin se, että tuotot jaettaisiin valikoidummin ja epätasaisemmin eri kohteiden kesken. B-mallissa korostui joidenkin vastaajien mukaan liikaa yhtiön hallituksen **omat kiinnostuksenkohteet**, joiden mukaan edunsaajat valittaisiin. Lisäksi pohdintaa herätti B-mallissa se, menevätkö tuotot oikeasti hyväntekeväisyyteen ja pystyttäisiinkö tätä valvomaan.

LYHYESTI: RAHAPELIJÄRJESTELMÄ

- Tämänhetkinen rahapelituottojen jakamisjärjestelmä oli selvästi suosituin vaihtoehto.
- Haastateltavat osoittivat vahvaa luottamusta Veikkaukseen.
- Tasapuolista ja oikeudenmukaista rahapelituottojen jakamista pidettiin tärkeänä.

4.5.1 YHTEENVETOA JA VERTAILU PÄÄKAUPUNKISEUDUN HAASTATTELUIHIN

Pelituottojen ohjaaminen osaksi valtion budjettia ei saanut suurta kannatusta. Haastateltavien mukaan on mahdollista, että jos pelituotot sulautuvat budjettiin, nykyiset edunsaajat saattavat menettää avustuksiaan. Hyväksi puoleksi kuitenkin nähtiin se, että valtion budjetista varoja voisi ohjata tarpeen mukaan eri kohteille. Moni haastateltavista painotti tarvetta korvamerkitä raha tiettyihin kohteisiin.

B-malli, siis yksityiset rahapeliyhtiöt päättävät itse rahapelituottojen sijoituskohteen, herättivät sekä lievää kannatusta että epäilyjä. Yksityiset peliyhtiöt voisivat haastateltavien mukaan päättää avustuskohteensa vapaasti; näin pelaaja voisi pelata valitsemalleen ”kohteelle”. Kuitenkin haastatteluryhmiä mietitytti avustuskohteiden kaventuminen – jotkut menettäisivät avustuksensa ja joillekin saattaisi mennä paljon enemmän tuottoja.

Tampereen haastateltavien näkemykset muistuttivat pääkaupunkiseudun haastatteluja monopolin kannatuksen ja toisaalta korvamerkittyjen pelituottojen osalta. Haastatteluryhmät suhtautuivat kriittisesti sekä pääkaupunkiseudulla että Tampereella ajatukseen siitä, että rahapelituotot menisivät valtion budjettiin tai että yksityiset peliyhtiöt saisivat päättää, millaisiin avustuskohteisiin tuotot kanavoitaisiin.

Pääkaupunkiseudun haastatteluista kävi kuitenkin selvemmin ilmi haastateltavien huoli avustusten väärinkäytöstä ja peliyhtiöiden hallitusten ”hyvä veli” -verkostoista. Pääkaupunkiseudun ryhmissä korostettiin myös avustusten kasautumista ”söpöille, edustaville ja normaaleille” kohteille, jolloin esimerkiksi päihderiippuvaisten tukitoiminta ja kehitysvammajärjestöt voisivat jäädä ilman tukea.

Tampereen haastatteluissa ei kysytty erikseen rahapelituottojen vastaanottajista kuten pääkaupunkiseudulla (ks. Egerer ym. 2018a, 64), mutta siitä huolimatta myös tamperelaiset haastateltavat korostivat rahapelituottojen tasapuolista ja oikeudenmukaista jakoa. Tampereen ryhmissä koettiin tärkeäksi, että paikallisjärjestöt saavat osuutensa tuotoista ja että rahapelituotoilla ei päädyttäisi tukemaan lähinnä korkeatuloisille suunnattuja kohteita, kuten oopperaa.

5 LOPPUKESKUSTELU JA TUTKIMUKSEN PÄÄTELMÄT

Tässä tutkimuksessa olemme tarkastelleet tamperelaisten näkemyksiä Tampereelle rakennettavasta kasinosta sekä rahapelitarjonnan tehtävästä ja julkisuuskuvasta Suomessa.

Ryhmähaastatteluissa Tampereelle tuleva **kasino nähtiin pääsääntöisesti positiivisena kehityskulkuna** Tampereen kaupungin kannalta. Tamperelaisten mielipiteet ja näkemykset kasinosta perustuivat pitkälti populaarikulttuurista syntyneisiin mielikuviin (esim. Luke 2010). Enemmistö haastateltavista kertoikin, että ei ole koskaan käynyt kasinossa. Haastateltavat odottivat Tampereen kasinoon liittyvän enimmäkseen hyviä puolia, kuten talouskasvua, työllisyysvaikutuksia ja lisääntyvää kotimaan turismia. Nämä asukkaiden myönteiset odotukset, jotka liittyivät kasinon perustamiseen, muistuttavat aiempien tutkimusten tuloksia (esim. Westfelt 2006; Kang ym. 2008; Lee & Back 2003). Hyväksi puoleksi koettiin myös kasinon sisäänpääsyyn liittyvä valvonta, joka miellettiin tiukemmaksi kuin ruokakauppojen rahapeliautomaateilla tai ravintoloiden pelipisteissä.

Myönteisten odotusten lisäksi haastateltavilla oli kuitenkin näkemyksiä uuden kasinon mahdollisista huonoista puolista. Kuten monissa muissakin tutkimuksissa (Roehl 1999; Jawad & Griffiths 2010), haastateltavat olivat huolissaan ensisijaisesti pelaamisen lisääntymisestä.

Kansainvälisten kasinotutkimusten mukaan kasinoiden negatiivisena seurauksena on usein pidetty rikollisuuden lisääntymistä (esim. Friedman ym. 1989; Evans & Topoleski 2002, Grinols & Mustard 2006). Tampereen ryhmähaastatteluissa **rikollisuuden lisääntyminen** ei noussut keskeiseksi huolenaiheeksi, vaan se jäi lähes kokonaan käsittelemättä. Rahapelaamiseen liittyvää rikollisuutta esiintyy myös Suomessa (Kuoppamäki ym. 2014), mutta siitä huolimatta aiheesta ei käyty juuri lainkaan keskustelua. Tämä on yllättävää myös sen valossa, että haastateltavien mielikuvat kasinoista kumpusivat osin amerikkalaiselokuvista, joissa rahapelaaminen ja rikollisuus usein kytkeytyvät yhteen (ks. esim. Egerer & Rantala 2015).

Tätä vähäistä huolta lisääntyvästä rikollisuudesta selittää varmasti osaltaan suomalaisten vahva luottamus valtioon (Pöysti 2014) ja Veikkaukseen (Egerer ym. 2018a). Suomen rahapelilainsäädännössä on aiemmin keskitytty enemmän tuottojen luomiseen ja vähemmän rikollisuuden ehkäisemiseen kuin esimerkiksi Ranskan rahapelilainsäädännössä (Marionneau 2015). Amerikkalaistutkimuksissa kasinot ovat tyypillisesti kokoluokaltaan suurempia, joten mahdollisesti kasinoihin liittyviä rikoksia on myös määrällisesti enemmän (Morse & Goss 2007).

Merkillepantavaa asukkaiden kasinonäkemyksissä on kuitenkin kasinon erityisasema **viihteen muotona**. Haastateltavat tekivät selvän eron kasinon sekä lapsille ja lapsiperheille suunnattujen elämysten välille. Rahapelit ja lapsille suunnattu viihde eivät sovi yhteen. Tämä vaikuttaa olevan laajempikin trendi, sillä esimerkiksi Las Vegasin kasinot ovat suunnanneet markkinointinsa jälleen täysi-ikäisille hetkellisen 1990-luvulla vallalla olleen lapsiperheille suunnatun markkinoinnin jälkeen (Cohen 2014).

Kulttuurisesti suomalaiset mieltävät rahapelit arkisiksi ja arkeen, kuten päivittäiskauppoihin tai huoltoasemille, kuuluviksi (ks. Egerer & Marionneau 2019). Kasinopelaaminen on kuitenkin eri asia, ”suuren maailman meininkiä”, joka poikkeaa arjesta (isot panokset, hienot vaatteet). Kasinoon yhdistettiin elämyksellisyys ja mahdollisuus kokea kaikkea muutakin kasinokäynnin yhteydessä, mutta silti sijainnin on oltava kasinomielikuviin sopiva ja erillään arjesta.

Haastateltavat kokivat – vahvasti Las Vegasin kasinoihin liittyvien, populaarikulttuurista ammennettujen mielikuvien perusteella (Luke 2010) – että kasino on kohdennettu **eri ihmisille kuin heille**. Vaikka haastateltavat myönsivät, että he voisivat uteliaisuudesta mennä käymään uudella kasinolla, he kuitenkin ajattelivat sen olevan suunnattu pääsääntöisesti muille kuin ”tavallisille” tamperelaisille. Haastateltavien mukaan kasinon kohderyhmä muodostuu enimmäkseen ulkopaikkakuntalaisista, varakkaista turisteista. Asukkaat sen sijaan epäilivät Tampereen vetovoimaisuutta kansainvälisen turismin näkökulmasta tarkasteltuna.

Haastatteluryhmät eivät pitäneet mainoksessa luotua kuvaa Tampereesta suurkaupunkina todenmukaisena tai edes toivottuna. He epäilivät, sopiiko kasino osaksi kaupungin identiteettiä (Gotham 2007). Tampere näyttäytyi haastateltaville punatiilisenä, aiemmin ”työväenluokkaisena”, vaatimattomana, mutta lämminhenkisenä kaupunkina. Epäilykset kasinon sopivuudesta osaksi kaupunkia perustuivat lähinnä siihen, että kasinon ei ajateltu sopivan Tampereen maanläheiseen identiteettiin, toisin kuin esimerkiksi Englannin Swanseassa, jossa asukkaat vastustivat kasinon tuloa lisääntyvän rahapelaamisen takia (Jawad & Griffiths 2010). Epäilevässä suhtautumisessa kasinoon saattaa ennemmin olla kysymys Tampereen asukkaiden halusta osallistua kaupungin identiteetin rakentamiseen (Antonsich 2010) kuin varsinaisesta kasinon vastustuksesta. Asukkaat haluavat vaikuttaa ja olla osa kaupungissa tehtäviä päätöksiä ja kehitystä (Hannigan 2007).

Haastateltavien kasinomielikuvat ja -odotukset voidaan siten asemoida Veikkauksen tavoitteiden ja Tampereen kaupungin hakemuksessa esitettyjen, suurkaupunkiin viittaavien mainoskuvien välille. Kasino oli haastateltavien mukaan kuitenkin suunnattu kotimaisille turisteille, kuten myös Veikkaus on ilmaissut asian (Helsingin Sanomat 28.2.2016). Asukkaille kasino näyttäytyi osana kaupungin toivomaa ja

ajamaa imagohanketta, jonka pyrkimyksenä on luoda kaupungista kansainvälinen elämysmatkakohde (Tampereen kaupunki 2019).

Ottaen huomioon Tampereen kaupungin, asukkaiden ja Veikkauksen keskenään erilaiset ja osin **ristiriitaiset odotukset** uutta kasinoa kohtaan, on todennäköistä, että jokin näistä tahoista yllättyy – suurestikin. Vaikka kasinoiden perustamista usein perustellaan talouskasvulla, ei paikallinen yhteisö välttämättä hyödy kasinon voitoista, vaan ne virtaavat pois paikkakunnalta (esim. Jawad & Griffiths 2010). Tämä on syytä huomioida erityisesti Suomen yksinoikeusjärjestelmässä. Toisin kuin muualla – kuten Yhdysvalloissa tai Ranskassa (ks. esim. Spears & Boger 2002; Evans & Topoleski 2002; Marionneau & Berret 2018) – kasinon tuottoja (Veikkauksen vero- ja rahapelituottoja) ei Suomessa makseta paikalliselle yhteisölle tai kasinokaupungille. Kasinon tuotot menevät haastateltavien mainitsemaan yhteiseen hyvään tai hyväntekeväisyyteen eivätkä erityisesti Tampereen eduksi.

Suomen yksinoikeusjärjestelmässä, jossa Veikkaus vastaa koko maan pelitoiminnasta, jää nähtäväksi, ”syökö” uuden kasinon pelitarjonta muiden rahapelien, kuten Pelaamojen ja kivijalkakauppojen rahapeliautomaattien, kulutusta. Toisin sanoen kasvaako rahapelikulutus vai jakautuuko se vain eri tavoin (Marionneau & Nikkinen 2018)? Loppujen lopuksi kysymys on siitä, miten paikalliset kokevat nämä muutokset kotikaupungissaan ja rahapelitarjonnassa: tuleeko heistä innokkaita kasinolla kävijöitä vai hiipuuko asukkaiden mielenkiinto ensimmäisen käynnin jälkeen? Seurantatutkimus, jossa kasinotoiminnan käynnistymisen jälkeen kysytään asukkaiden mielipiteitä ja näkemyksiä kasinon sosiaalisista, taloudellisista ja yhteiskunnallisista vaikutuksista, toivottavasti valaisee näitä kysymyksiä tarkemmin.

Tampereella haastatteluihin osallistuneilla oli ristiriitainen kuva Suomen rahapelitarjonnan tehtävästä (ks. taulukko 1). Kriittisyyden taso oli kuitenkin yleisesti ottaen matalampi kuin pääkaupunkiseudulla (Egerer ym. 2018a).

Tampereella käytyjen ryhmähaastattelujen pohjalta voidaan todeta, että Veikkauksen rooli hyväntekijänä korostuu sen mainonnassa. Haastateltavat kuitenkin myös kyseenalaistivat Veikkauksen mainonnan tuottamaa myönteistä, hyväntekeväisyyttä korostavaa julkisuuskuvaa; haastateltavat totesivat, miten jaettavat tuotot yleishyödylliseen tarkoitukseen eivät tule Veikkaukselta, vaan rahapelaajilta, mitä taas ei haastateltavien mukaan tuotu lainkaan esille haastatteluissa näytetyssä Veikkauksen mainoksessa. Rahapelaamisen oikeutus perustuu osittain siihen, että pelaamalla, tarkemmin sanoen häviämällä, voi tehdä hyvää. Laajemminkin **Veikkauksen yksinoikeutta** rahapeleihin Suomessa pidetään oikeutettuna juuri rahapelituottojen vuoksi (Salonen ym. 2017a) huolimatta siitä, että haittojen ehkäisy on virallinen oikeutus nykyiselle rahapelijärjestelmälle.

Rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmään verrattuna lisenssijärjestelmä sai paljon vähemmän kannatusta, sillä rahapelituottojen ei uskota menevän hyviin

tarkoituksiin. Lisenssimaksut valtiolle eivät ole haastateltavien mukaan riittävä peruste lisenssijärjestelmään siirtymiselle, vaikka kyse voisi olla nykyistä suuremmasta rahasummasta. Oikeutukseen tarvitaan vahvemmat perusteet, kuten vastaajien voimakas luottamus Veikkauksen rooliin hyväntekijänä todistanee. Toisaalta juuri tämä eettinen näkökulma saa pohtimaan yksinoikeusjärjestelmän läpinäkyvyyttä, kun Veikkauksella on samanaikaisesti rooli sekä pelituottajana että rahapelihaittojen valvojana ja ehkäisijänä. Kuitenkin nykyinen järjestelmä koettiin parhaaksi vaihtoehdoksi, ja **korvamerkittyjä avustuksia** pidettiin hyvinä ja oikeudenmukaisesti jaettavina.

Rahapelaamisen **etuasiakasohjelmaan** suhtauduttiin kriittisesti: eri etuasiakastasojen uskottiin houkuttelevan pelaamaan enemmän. Veikkaus-kortti muistutti haastateltavien mukaan kauppojen bonuskortteja eri asiakkuustasoillaan. Sen sijaan rahapelaamisen hallinnan työkaluja pidettiin hyödyllisinä. Etuasiakasesite herätti samanlaisia huomioita ja kritiikkiä kuin haastatteluissa pääkaupunkiseudulla. Myös pääkaupunkiseudulla hallinnan työkaluja pidetiin periaatteessa hyvinä, vaikka niiden käyttö onkin jäänyt vähäiseksi (Salonen ym. 2017a). Tämän voi arvella johtuvan ainakin osittain Veikkauksen ristiriitaisesta viestinnästä (Egerer ym. 2018a).

Rahapelien saatavuuteen suhtauduttiin Tampereella kriittisesti, mutta ei niin kriittisesti kuin pääkaupunkiseudulla. Esimerkiksi lottopelejä ei pidetty ongelmallisena pelimuotona, ja niiden tämänhetkistä saatavuutta pidettiin sopivana. Myöskään Loton voimakas markkinointi ei herättänyt keskustelua Tampereella, toisin kuin pääkaupunkiseudulla (Egerer ym. 2018a). Nettipelaaminen herätti keskustelua sekä saatavuuden että Veikkauksen monopoliaseman näkökulmista. Luottamus Veikkauksen nettipeleihin ja -kasinoon oli vahva, mutta yksinoikeusjärjestelmän toimiminen netissä nähtiin käytännössä hankalaksi tai lähes mahdottomaksi.

Rahapeliautomaattien runsas saatavuus sen sijaan herätti voimakasta kritiikkiä, aivan kuten pääkaupunkiseudun haastatteluissa. Kaupoissa olevia automaatteja on vaikea valvoa, ja ne hankaloittavat eniten ongelmapelaajien elämää – ongelmapelaajatkaan eivät voi vältellä kaupassakäyntiä.

Mahdollisia selityksiä **kriittisyyden vahvuuden eroon** on varmasti useita. Kyse voi olla pelkästä sattumasta: pääkaupunkiseudulla haastatteluihin päätyi kriittisempiä henkilöitä kuin Tampereella. Haastattelut suoritettiin eri aikaan, jolloin myös käynnissä olevat rahapelaamista koskevat mediakeskustelut olivat erilaisia. Pääkaupunkiseudun tutkimuksessa huomattiin, että osallistujien rahapelipolitiikkaa koskevat tiedot olivat linjassa tuolloin käydyn julkisen keskustelun kanssa (Egerer ym. 2018a, 70). On mahdollista, että pääkaupunkiseudun haastattelujen aikaan (vuodenvaihteessa 2017–2018) mediakeskustelu on ollut kriittisempää kuin Tampereen haastatteluiden aikaan (loka- ja marraskuussa 2018).

Myös hieman toisistaan poikkeavat haastattelurungot saattavat vaikuttaa kriittisyyden alueellisiin eroihin. Pääkaupunkiseudulla haastateltaville näytettiin sekä lottomainos että rahapelimonopolimainos, kun taas Tampereella näistä näytettiin vain toinen eli rahapeliyhtiöiden yhdistymistä käsittelevä mainos. Pääkaupunkiseudulla mainosten katsottiin houkuttelevan erityisesti riskiryhmiä pelaamaan. Erilaisista ”haavoittuvista ryhmistä” (ks. Hellman 2017) keskusteltiin selvästi vähemmän Tampereella. Loppujen lopuksi on myös mahdollista, että pääkaupunkiseudulla asuvien ja tamperelaisten mielipiteet tosiaan eroavat toisistaan hieman.

Huolimatta alueellisista eroista haastateltavien kriittisyydessä, tämä tutkimus **vahvistaa pääkaupunkiseudun ryhmähaastattelututkimuksen tuloksia**: rahapeliautomaattien hajasijoitus kyseenalaistetaan laajasti, Veikkauksen etuasiakasohjelman tavoite jää epäselväksi, 18 vuoden ikärajaa pelaamiseen pidetään itsestään selvänä sekä vielä se, että yksinoikeusjärjestelmää kannatetaan ja sen pääasiallisena perusteena pidetään Veikkauksen tuottojen jakamista hyviin tarkoituksiin.

Tulokset tukevat myös pääkaupunkiseudun haastattelututkimuksessa esitettyjä näkemyksiä siitä, että on mahdollista käydä avointa keskustelua rahapeliautomaattien hajasijoituksesta kyseenalaistamatta yksinoikeusjärjestelmää itseään. Myös etuasiakasohjelmaa on tärkeää kehittää selkeämmin siihen suuntaan, että asiakkuuden tasot riippuisivat pelaamisen hallinnan työkalujen käytöstä eivätkä pelaamisen määrästä ja pelityypeistä.

Tamperelaisten näkemykset tulevasta kasinosta sekä rahapelitarjonnan tehtävästä ja julkisuuskuvasta Suomessa

	SUHTAUTUMINEN	PERUSTELUT
TAMPEREEN KASINO	enimmäkseen positiivinen	Taloudelliset hyödyt ja parempi valvonta vs. riski pelaamisen lisääntymisestä Epävarmuus siitä, sopiiko kasino tamperelaisten käsityksiin kaupungin identiteetistä Rikollisuuden lisääntymisestä ei keskusteltu.
MAINONTA	lievästi kriittinen	Hyväntekeväisyydellä on avainasema monopolin myönteisessä julkisuuskuvassa, mikä toimii pelaamisen oikeutuksena. Mainonnassa kyseenalaistettiin rahapelaamisen jäämistä taka-alalle ja mielikuvaa, että tuotot tulisivat Veikkaukselta, vaikka ne alun perin tulevat pelaajilta.
SAATAVUUS	kriittinen/tyytyväinen	Kriittinen suhtautuminen rahapeliautomaattien hajasijoittamiseen: • Haitallinen erityisesti ongelmapelaajille • Puolet ryhmistä jopa kannattivat automaattien siirtämistä suljettuihin, pelaamiseen tarkoitettuihin tiloihin Alkoholin tarjoilemiseen pelipaikoilla suhtauduttiin kriittisesti. Lotto, Keno ja raaputusarvat koettiin harmittomiksi ja niiden nykyiseen saatavuuteen oltiin tyytyväisiä. 18 vuoden ikäraja koettiin kaikille peleille sopivaksi.

VEIKKAUKSEN ETUASIAKASOHJELMA JA RAHAPELAAMISEN HALLINNAN TYÖKALUT	ristiriitainen	Rahapelaamisen hallinnan työkaluja pidettiin hyödyllisinä. Asiakasetuihin suhtauduttiin myönteisesti. Etuasiakkuuden tavoite näyttäytyi ristiriitaisena: pyritäänkö lisäämään pelaamista vai ehkäisemään haittoja?
YKSINOIKEUSJÄRJESTELMÄ	vahva kannatus	Hyväntekeväisyyden rahoittaminen rahapelituotoilla Rahapelaamisen valvonta
RAHAPELITUOTTOJEN JAKO	nykyisen mallin kannatus	Rahapelituottojen jakaminen tasapuolisesti eri tahoille

5.1 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS

Pääkaupunkiseudulla ja Tampereella käytettiin hieman erilaisia haastattelurunkoja (liite 4 ja Egerer ym 2018a). Olennaisin ero liittyy Tampereen kasinoa koskevaan osioon, jota ei ollut lainkaan mukana pääkaupunkiseudulla suoritetuissa haastatteluissa. Tampereen tutkimusta varten aiempaa haastattelurunkoa yksinkertaistettiin hieman, jotta haastatteluista ei tulisi liian pitkiä. Tampereen ryhmähaastatteluissa näytettiin vain Veikkauksen yhdistymistä käsittelevä mainos eikä lainkaan lottomainosta, joka oli mukana pääkaupunkiseudun haastatteluissa. Tampereen haastatteluissa ei myöskään ollut yhtä yksityiskohtaista osiota eri pelityyppien rahapelituottajista eikä avustuskohteista.

Myös ryhmien kokoonpanot sekä rekrytointiprosessi erosivat toisistaan: Tampereen haastatteluryhmiä ei muodostettu rahapelikyselyyn vastanneiden pelaamistaustan perusteella kuten pääkaupunkiseudulla. Näin ollen vertailu näiden kahden tutkimuksen aineiston kesken ei ole ongelmatonta. Nämä kaksi tutkimusta on syytä käsittää toisistaan erillisinä ja vertailla niitä yleisemmällä, tulosten ja päätelmien tasolla (Alasuutari 1996).

Lisenssijärjestelmää koskevan keskustelun tulkinnassa (ks. alaluku 4.4.2.) tulee huomioida, että haastateltaville tarjottiin lisenssijärjestelmää koskevaa taustatietoa. Vaikka taustatieto on mahdollisesti vaikuttanut siihen, kuinka paljon painoarvoa lisenssijärjestelmälle on annettu tai kuinka myönteisesti siihen on suhtauduttu, pidettiin sen jakamista haastateltaville kuitenkin tarpeellisena. Pilottihaastattelun aikana osallistujat kysyivät jatkuvasti rahapelien ja Suomen tilanteen perustietoja. Pilottihaastattelun osallistujat olivat myös epävarmoja muutamien haastattelurungossa käytettyjen käsitteiden merkityksestä. (Egerer ym. 2018a.)

Keskusteluvirikkeiden tarkoitus oli herättää haastateltavien kiinnostus aiheeseen sekä selvittää heidän mielikuviaan ja näkemyksiään rahapelijärjestelmästä. Keskusteluvirikkeet edesauttoivat ryhmien sisäistä vuorovaikutusta ja yhteistyötä varsinkin, kun tehtävissä pyrittiin muodostamaan yhteisymmärrys ryhmän sisällä. On mahdollista, että haastatteluissa käytettyjen virikkeiden takia haastateltavat rohkaistuivat ilmaisemaan kriittisempiä mielipiteitä kuin esimerkiksi rahapelikyselyssä.

Onkin hyvä huomioida, että ryhmähaastattelujen kaltaisissa keskusteluissa osallistujat saattavat ilmaista ideaaleja, joita he eivät välttämättä itse noudata tai edes kannata arjessa (esim. Boulton & Kitzinger 1994; Crossley 2003). Haastattelutapahtuman luonteen vaikutus kriittisyyden määrään on otettu huomioon analyysissä sekä tulkinnassa. Toisaalta tutkimuksen keskeisenä tavoitteena oli perusteellinen keskustelu rahapelijärjestelmästä, periaatteellisella tasolla. Tutkimuksessa haluttiin selvittää suomalaisten mielikuvia ja näkemyksiä yksityiskohtaisemmin kuin on mahdollista kyselyvastausten perusteella. Tämä on erityisen tärkeä tutkimustehtävä myös lainsäädännön ja politiikanteon näkökulmasta tarkasteltuna.

KIRJALLISUUS

Aamulehti (2.10.2017). Tampereen Kannen ja areenan työt käynnissä – Lue tästä kaikki tulevien vuosien suurimmasta rakennushankkeesta. https://www.aamulehti.fi/uutiset/nain-tampereen-kansi-ja-areena-on-edennyt-lue-tasta-kaikki-tulevien-vuosien-suurimmasta-rakennushankkeesta-200426467.

Abbott, M. (2006). Do EGMs and problem gamblig go together like a horse and carriage? *Gambling Research*, *18*(1), 7-38.

Alasuutari, P. (1996). Theorizing in qualitative research: A cultural studies perspective. *Qualitative Inquiry, 2*(4), 371-384.

Antonsich, M. (2010). Searching for belonging – An analytical framework. *Geography Compass, 4*(6), 644-659.

Arpajaislaki 1047/2001.

Bauer, M. & Gaskell, G. (2000). Qualitative researching with text, image and sound. Individual and group interviewing. *SAGE Research Methods Online*. DOI: 10.4135/9781849209731.

Binde, P., Romild, U. & Volberg, R. (2017). Forms of gambling, gambling involvement and problem gambling: evidence from a Swedish population survey. *International Gambling* Studies, 17(3), 490-507.

Bondolfi, G., Jermann, F., Ferrero, F. & Osiek, C. (2008). Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation. *Acta Psy Scandinavia*, *117*, 236-239.

Boulding, K. E. (1956). *The image: Knowledge in life and society*. Ann Arbor, Michigan: University of Michigan Press.

Boulton, M. & Kitzinger, J. (1994). Focus groups: method or madness? Teoksessa M. Boulton (toim). *Challenge and innovation: methodological advances in social research on HIV/AIDS*. London: Taylor and Francis.

Cohen, D. T. (2014). Family-friendly Las Vegas: An analysis of time and space. *Occasional Paper Series, 25*. Las Vegas: Center for Gaming Research, University Libraries.

Crossley, M. L. (2003). 'Would you consider yourself a healthy person?': Using groups to explore health as a moral phenomenon. *Journal of Health Psychology, 8*(5), 501-514. DOI: https://doi.org/10.1177/13591053030085003.

Deterding, N. M. & Waters, M. C. (2018). Flexible coding of in-depth interviews: A twenty-first-century approach. *Sociological Methods & Research*. DOI: 10.1177/0049124118799377.

Dowling, N., Smith, D. & Thomas, T. (2005). Electronic gaming machines: Are they the 'crackcocaine' of gambling? *Addiction, 100*(1), 33-45.

Eadington, W. R. (1998). Contributions of casino-style gambling to local economies. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science, 556*(1), 53-65.

Eadington, W. R. (1999). The economics of casino gambling. *Journal of Economic Perspectives, 13*(3), 173-192.

Egerer, M. (2014). *Institutional footprints in the addiction image: A focus-group study with Finnish and French general practitioners and social workers*. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Egerer, M. & Rantala, V. (2015). What makes gambling cool? Images of agency and self-control in fiction films. *Substance Use & Misuse, 50*, 468-483. DOI: 10.3109/10826084.2015.977708.

Egerer, M., Alanko, A., Hellman, M., Järvinen-Tassopoulos, J., Koivula, P. & Lerkkanen, T. (2018a). *Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa: Haastattelututkimus rahapelipoliittisista mielipiteistä*. Valtiotieteellisen tiedekunnan julkaisuja, 100. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Egerer, M., Marionneau, V. & Nikkinen, J. (2018b). *Gambling policies in European welfare states: Current challenges and future prospects*. New York, NY: Palgrave Macmillan US.

Egerer, M. & Marionneau, V. (2019). Cultures and spaces of convenience gambling. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs, 36*(2), 125-139.

Evans, W. & Topoleski, J. (2002). *The social and economic impact of Native American casinos*. NBER Working Paper 9198.

Fereday, J. & Muir-Cochrane, E. (2006). Demonstrating rigor using thematic analysis: A hybrid approach of inductive and deductive coding and theme development. *International Journal of Qualitative Methods, 5*(1), 80-92.

Frey, J. H. & Fontana, A. (1991). The group interview in social research. *Social Science Journal, 28*(2), 175-187. DOI: 10.1016/0362-3319(91)90003.

Friedman, J., Hakim, S., & Weinblatt, J. (1989). Casino gambling as a "growth pole" strategy and its effect on crime. *Journal of Regional Science, 29*(4), 615-623.

Gerstein, D. R., Volberg, R. A., Toce, M. T., Harwood, H., Palmer, A., Johnson, R., Larison, C., Chuchro, L., Buie, T., Engelman, L. & Hill, M. A. (1999). *Gambling impact and behavior study: Report to the National Gambling Impact Study*

Commission. Chicago, IL: National Opinion Research Center at the University of Chicago.

Gotham, K. F. (2007). (Re)branding the big easy: Tourism rebuilding in post-Katrina New Orleans. *Urban Affairs Review, 42*(6), 823-850.

Govoni, R., Frisch, G. R., Rupcich, N. & Getty, H. (1998). First year impacts of casino gambling in a community. *Journal of Gambling Studies, 14*(4), 347-358.

Grinols, E. & Mustard, D. (2006). Casinos, crime and community costs. *The Review of Economics and Statistics*, 88(1), 28-45.

Guest, G., MacQueen, K. M. & Namey, E. (2012). *Introduction to applied thematic analysis*. Thousand Oaks, California: Sage Publications. DOI: https://dx.doi.org/10.4135/9781483384436.

Haapala, P. (1986). *Tehtaan valossa: teollistuminen ja työväestön muodostuminen Tampereella 1820–1920*. Tampere: Vastapaino.

Hannigan, J. (2007). Casino cities. *Geography Compass, 1*(4), 959-975. DOI: https://doi.org/10.1111/j.1749-8198.2007.00044.x.

Hellman, M. (2017). Promoting vices. An introduction to research on advertising of coercive products. Valtiotieteellisen tiedekunnan julkaisuja, 67. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Helsingin Sanomat (20.2.2016). Tampere ja Turku kisaavat uudesta kasinosta. https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000002887158.html.

Helsingin Sanomat (28.2.2016). Kaikki haluavat kasinon. https://www.hs.fi/paakirjoitukset/art-2000002888503.html.

Helsingin Sanomat (27.4.2016). RAY: Tampereella parhaat paikat uudelle kasinolle, Turkuunkin pienempi pelipaikka. https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000002898489.html.

Helsingin Sanomat (14.10.2016). Suomen toinen kasino avataan Tampereen keskustan uuteen monitoimiareenaan. https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000002925449.html.

Helsingin Sanomat (25.10.2017). Rahapelaaminen on tulonsiirtoa köyhiltä ja mielenterveysongelmaisilta hyväosaisille, väittää uusi tutkimus – ”Peliautomaatteja on kaikkialla, ja ne ovat kaikista pahimipia rosvoja”. https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005421750.html.

Helsingin Sanomat (12.11.2017). Parkinsonin tautia sairastava vaelsi ”pelihimoissaan” öisin hedelmäpeliltä toiselle – suurpelaajat häviävät tuhansia euroja vuodessa, mutta moni järjestö ei halua keskustella rahoituksen eettisyydestä. https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005445985.html.

Helsingin Sanomat (19.12.2017). Pelikoneisiin tulee vihdoin pakollinen tunnistautuminen – mutta miksi siihen menee viisi vuotta? https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005495984.html.

Helsingin Sanomat (20.3.2018). Missä köyhiä, siellä pahimmin koukuttavia pelikoneita – Ero hyväosaisten asuinalueisiin jopa sata prosenttia. https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005610830.html.

Hämeenlinnan hallinto-oikeuden päätös nro 16/0925/3, annettu 15.11.2016.

Jawad, C. & Griffiths, S. (2010). Taming of the casino dragon. *Community, work & Family*, *13*(3), 329-347.

Järvinen-Tassopoulos, J. (2012). Rahapelipolitiikkaa eurooppalaisissa raameissa. Teoksessa M. Niemelä & J. Saari (toim.), *Politiikan polut ja hyvinvointivaltion muutos* (272-297). Helsinki: Kelan tutkimusosasto.

Järvinen-Tassopoulos, J., Kesänen, M., Murto, A., Mykkänen, A., & Selin, J. (2018). Kuinka rahapelihaittojen ehkäistään? Teoksessa J. Järvinen-Tassopoulos (toim.), *Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017* (85-94). Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Kang, S. K., Lee, C. K., Yoon, Y. & Long, P. T. (2008). Resident perception of the impact of limited-stakes community-based casino gaming in mature gaming communities. *Tourism Management, 29*(4), 681-694.

Kaupan liitto (2014). Venäläiset keskittyvät nyt arkisiin ostoksiin Suomessa – paljon kuluttavat lomalaiset kaikonneet. Tiedote 20.10.2014. https://kauppa.fi/ajankohtaista/tiedotteet/venalaiset_keskittyvat_nyt_arkisiin_ostoksiin_suomessa_24472.

Koo, J. U. N., Rosentraub, M. S. & Horn, A. (2007). Rolling the dice? Casinos, tax revenues, and the social costs of gaming. *Journal of Urban Affairs, 29*(4), 367-381.

Kuuluvainen, A., Koponen, A., Oikarinen, E., Ranki, A., Ryömä, A., Laihinen, P. & Lehtonen, A. (2012). *Suomen rahapelimarkkinat*. Turun kauppakorkeakoulu, CRE Tutkimus- ja koulutuskeskus, CCR Tutkimuspalvelut, sähköiset julkaisut E2/2012.

Kwan, F. V. C. (2004). Gambling attitudes and gambling behavior of residents of Macao: The Monte Carlo of the orient. *Journal of Travel Research, 42*(3), 271-278.

Lee, C. K. & Back, K. J. (2003). Pre- and post-casino impact on residents' perception. *Annals of Tourism Research, 30*(4), 868-885.

Leinonen, S., Rydman, E. & Tukia, J. (2018). Rahapelipolitiikka ja sen toimeenpano. Teoksessa J. Järvinen-Tassopoulos (toim.), *Suomalaisen rahapelaamisen tilannekatsaus 2017* (24-27). Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Lerkkanen, T. (2019). *Monopolin puolustusta, kritiikkiä ja murtumisen uhkakuvia. Rahapelaamisen mediarepresentaatiot Helsingin Sanomissa vuonna 1990–2016*. Pro gradu -tutkielma, Tampereen yliopisto.

Luke, T. W. (2010). Gaming Space: Casinopolitan Globalism from Las Vegas to Macau. *Globalizations, 7*(3), 395-405. DOI: 10.1080/14747731003669800.

Marionneau, V. (2015). *Socio-cultural contexts of gambling: A comparative study of Finland and France*. Helsinki: University of Helsinki.

Marionneau, V. & Nikkinen, J. (2018). Market cannibalization within and between gambling industries. *Journal of Gambling Issues, 37*, 1-35.

Marionneau, V. & Berret, S. (2018). Gambling for the state: The collection and redistribution of gambling proceeds in France. Teoksessa M. Egerer, V. Marionneau & J. Nikkinen (toim.), *Gambling policies in European welfare states. Current challenges and future prospects*. London: Palgrave McMillan.

Matilainen, R. (2017). *Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland*. Valtiotieteellisen tiedekunnan julkaisuja, 63. Helsinki: University of Helsinki.

MediaAuditFinland (2017). LT ja JT tarkastustilasto 2017. http://mediaauditfinland.fi/wp-content/uploads/2018/06/LTtilasto2017-1.pdf. Viitattu 3.5.2019.

Morse, E. A. & Goss, E. (2007). *Governing fortune: Casino gambling in America*. Ann Arbor, Michigan: University of Michigan Press.

Myllymaa, A. (2017). *The political economy of online gambling in the European Union*. Helsinki: University of Helsinki.

Pine, B. J. & Gilmore, J. H. (1998). Welcome to the experience economy. *Harvard Business Review, 76*, 97-105.

Paf (2018). *Paf Annual Report 2017*. https://aboutpaf.com/corporate/annual-reports/

Poliisihallitus (2015). *Rahapelien markkinointia koskevat poliisihallituksen linjaukset*. https://www.arpajaishallinto.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/intermin/embeds/arpajaishallintowwwstructure/54035_Rahapelien_markkinointia_koskevat_Poliisihallituksen_linjaukset.pdf?10488caec45bd488.

Purhonen, S., Gronow, J., Heikkilä, R., Kahma, N., Rahkonen, K. & Toikka, A. (2014). *Suomalainen maku: Kulttuuripääoma, kulutus ja elämäntyylien sosiaalinen eriytyminen*. Helsinki: Gaudeamus.

Pöysti, V. K. (2014). Comparing the attitudes of recreational gamblers from Finland and France toward national gambling policies: A qualitative analysis. *Journal of Gambling Issues, 29*, 1-24. DOI: http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2014.29.8.

RAY (2016). RAY: Parhaat kasinopaikat löytyivät Tampereelta https://www.sttinfo.fi/tiedote/ray-parhaat-kasinopaikat-loytyivat-tampereelta?publisherId=2044&releaseId=44870877. Viitattu 5.5.2019.

Roehl, W. (1999). Quality of life issues in a casino destination. *Journal of Business Research, 44*(3), 223-229.

Room, R., Turner, N. & Ialomiteanu, A. (1999). Community effects of the opening of the Niagara casino. *Addiction, 94*(10), 1449–1466.

Rossow, I. M. (2018). The total consumption model applied to gambling: Empirical validity and implications for gambling policy. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs, 36*(2), 66-76. DOI: 10.1177/1455072518794016.

Salonen, A. & Raisamo, S. (2015). *Suomalaisten rahapelaaminen 2015*. Raportti 16/2015. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Salonen, A., Latvala, T., Castrén S., Selin, J. & Hellman, M. (2017a). *Rahapelikysely 2016. Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet Uudellamaalla, Pirkanmaalla ja Kymenlaaksossa*. Raportti 9/2017. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Salonen A., Kontto, J., Alho, H. & Castrén, S. (2017b). Suomalaisten rahapelikulutus – keneltä rahapeliyhtiöiden tuotot tulevat? Analyysit. *Yhteiskuntapolitiikka*, *82*(5), 549-559.

Salonen, A., Lind, K., Castrén, S., Lahdenkari, M., Kontto, J., Selin, J., Hellman, M. & Järvinen-Tassopoulos (2019). *Rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet kolmessa maakunnassa. Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa*. Raportti 4/2019. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Silvennoinen, I., Ränninranta, R. & Vuorento, H. (2019). *Peluurin vuosiraportti 2018*.
https://peluuri.fi/sites/default/files/peluuri_vuosiraportti_2018_25.3.2019.pdf

Spears, D. L. & Boger, C. A. Jr. (2002). Residents' preceptions and attitudes towards native American Gaming in Kansas: Proximity and number of trips to NAG activity. *UNLV Gaming Research & Review Journal, 6*(2), 13-27.

Sulkunen, P. (2007). Images of addiction. Representations of addictions in films. *Addiction Research & Theory, 15*(6), 543-559.

Sulkunen, P. & Egerer, M. (2009). *Reception analytical group interview: A short introduction and manual*. Sosiologian laitoksen tutkimusraportteja, 260. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Sulkunen, P., Babor, T., Cisneros-Örnberg, J., Egerer, M. D., Hellman, C. M. E., Livingstone, C., Marionneau, V. K., Nikkinen, J. T., Orford, J., Room, R. & Rossow, I. (2019). *Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy*. Oxford: Oxford University Press.

Tammi, T. (2008). Yksinoikeus peleihin, yksinoikeus haittoihin? Miksi rahapeliongelmista tuli yhteiskunnallinen huolenaihe? *Yhteiskuntapolitiikka, 73*(2), 176-184.

Tampereen kaupunki (2016a) Suomen toista kasinoa haetaan Tampereelle. Tiedote 29.1.2016. https://www.tampere.fi/tampereen-kaupunki/ajankohtaista/tiedotteet/2016/01/29012016_3.html.

Tampereen kaupunki (2016b) Tampereen kasino sijoitetaan Areenaan. Tampereen kaupunki. Tiedote 14.10.2016. https://www.tampere.fi/tampereen-kaupunki/ajankohtaista/tiedotteet/2016/10/14102016_3.html.

Tampereen kaupunki (2017). Valtuusto hyväksyi Tampereen uuden strategian: Kasvua kestävällä ja inhimillisellä tavalla. Tiedote 13.11.2017. https://www.tampere.fi/tampereen-kaupunki/ajankohtaista/tiedotteet/2017/11/13112017_7.html

Tampereen kaupunki (2019), Tampere Casino -hakemus. https://www.tampere.fi/material/attachments/uutiskeskus/tampere/t/oTFRs14JB/Casino-Tampere.pdf.

Tampereen kaupungin kasinon mainosvideo. https://www.youtube.com/watch?v=pzXrkixBQKg. Viitattu 8.10.2018.

Vaarama, M., Karonen, S., Kestilä, L., Moisio, P. & Muuri, A. (toim.) (2014). *Suomalaisten hyvinvointi 2014*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Valtiovarainministeriö (2018). Talousarvioesitys 2018. http://budjetti.vm.fi/.

Varvio, S. (2007). *Katsaus Suomen rahapelijärjestelmään*. Stakesin työpapereita 24/2007. Helsinki: Stakes.

Veikkaus (2016). Tampereen kasino sijoitetaan Areenaan. https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/ray/2016-tampereen-kasino-sijoitetaan-areenaan. Viitattu 5.5.2019.

Veikkaus (2018). Uusi arpajaislaki eteni eduskuntaan – pakollinen tunnistautuminen hajasijoitettuihin automaatteihin 2022. https://www.veikkaus.fi/fi/yritys/#!/article/tiedotteet/yritys/2018/10-lokakuu/tunnistautuminen. Viitattu 5.5.2019.

Veikkaus (2019a). Veikkauksen yt-neuvottelut päättyivät: pelipöytätoiminta lopetetaan ravintoloissa ja Pelaamoissa.

https://www.veikkaus.fi/sv/yritys#!/article/tiedotteet/yritys/2019/03-maaliskuu/28_ytfin. Viitattu 5.5.2019.

Veikkaus (2019b). Etuasiakasohjelman säännöt. https://www.veikkaus.fi/fi/etuasiakas#!/ohjeet/yleista. Viitattu 5.5.2019.

Veikkaus (2019c). Etuasiakkaana saat enemmän – Hopea- ja Kulta-asiakkaana vielä vähän lisää. https://www.veikkaus.fi/fi/etuasiakas#!/ohjeet/veikkaus-kortti. Viitattu 5.5.2019.

Warpenius, K. & Murto, A. (2015). Rahapelihaittojen ehkäisytoimet ja toimijakenttä. Teoksessa H. Alho ym. (toim.) *Rahapeliriippuvuus* (203–205). Helsinki: Duodecim.

Watts, M. & Ebbutt, D. (1987). More than the sum of the parts: research methods in group interviewing. *British Educational Research Journal, 13*, 25-34.

Welte, J., Barnes, G., Tidwell, M., Hoffman, J. & Wieczorek, W. (2015). The relationship between distance from gambling venues and gambling participation and problem gambling among U.S. adults. *Journal of Gambling Studies*, 32(4), 1055-1053.

Westfelt, L. (2006). *Statliga kasinon i Sundsvall och Malmö: Forväntningar, erfarenheter, attityder, spelande och spelproblem fore etablingeringen samt ett år och tre år efter*. Research Report No. 3. Stockholm: SoRAD, Stockholm University.

Wohl, M. J. (2018). Loyalty programmes in the gambling industry: potentials for harm and possibilities for harm-minimization. *International Gambling Studies*, *18*(3), 495-511.

Wu, S. & Chen, Y. (2015). The social, economic, and environmental impacts of casino gambling on the residents of Macau and Singapore. *Tourism Management, 48*, 285-298.

LIITE 1. HAASTATTELUN KUTSUKIRJE

Tule keskustelemaan siitä, miten rahapelaaminen on järjestetty Suomessa!

Hei!

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

Keräämme Pirkanmaalla ryhmähaastatteluja liittyen ”Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa” -tutkimushankkeeseen. Kyseessä on ainutlaatuinen tutkimus, jossa haastateltavat keskustelevat suomalaisesta rahapelijärjestelmästä. Tutkimusta suorittaa Helsingin yliopiston Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskus (CEACG). Tutkimushankkeen tässä vaiheessa järjestämme haastatteluja nimenomaan Tampereella.

Ryhmähaastatteluissa haastateltavat keskustelevat vapaamuotoisesti pienessä ryhmässä rahapelaamista koskevista näkemyksistä ja mielipiteistä. Keskustelu on täysin epävirallista eikä vaadi mitään ennakkovalmistautumista tai ennakkotietoja. Tarjoamme keskustelun lomassa pientä purtavaa erikoisruokavaliot huomioiden.

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

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

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

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

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

Haastattelun kesto on noin 1,5 tuntia.

Paikka: XX-katu XX, Tampere, huone XXX.

LIITE 2. TUTKITTAVILLE ANNETTAVA TIEDOTE JA SUOSTUMUSLOMAKE

Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa

(Helsingin yliopisto & Terveyden ja hyvinvoinnin laitos THL)

2017–2018

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

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

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

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

Ääninauha tuhotaan sen jälkeen, kun haastattelu on kirjoitettu tekstitiedostoksi.

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

Haastattelussa esille tulleet asiat raportoidaan tutkimusjulkaisuissa tavalla, jossa tutkittavia tai muita haastattelussa mainittuja yksittäisiä henkilöitä ei voida tunnistaa. Tutkimusjulkaisuihin voidaan sisällyttää suoria otteita haastatteluista. Niiden yhteydessä mainitaan haastateltavan sukupuoli ja asuinmaakunta.

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

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

Yhteystiedot:

Anna Alanko (tutkijatohtori, tutkimusryhmän koordinaattori):

anna.alanko@helsinki.fi
+358294123919 tai +358294123975

Tutkimuksen nimi: Rahapelitarjonnan tehtävä ja julkisuuskuva Suomessa

(Helsingin yliopisto & Terveyden ja Hyvinvoinnin Laitos THL)

2017–2018

Minua on pyydetty osallistumaan tutkimukseen rahapelitarjonnan liittyvään haastatteluun.

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

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

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

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

Allekirjoituksellani vahvistan osallistumiseni tähän tutkimukseen ja suostun vapaaehtoisesti haastateltavaksi.

_____	___/____. 201	_____	
Allekirjoitus		Päiväys	Syntymäpäivä

_____	_____
Nimen selvennys	Osoite

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

_____	Tampere	_____201
Tutkijan allekirjoitus	Paikka	Päiväys

_____
Nimenselvennys

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

LIITE 3. TAUSTATIETOA RAHAPELAAMISESTA

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

Lähteet:

spillemyndigheden.dk/en/online-casinos

Suomalaisten rahapelaaminen 2015 (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos)

valtionbudjetti.fi/

Veikkaus avustuskohteet (veikkaus.fi/yritys)

LIITE 4. HAASTATTELURUNKO

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

Haastattelu muodostuu kuudesta tehtävästä. Ensimmäisessä tehtävässä tutkittaville näytetään rahapelimonipoliin liittyvä mainos, jonka jälkeen keskustellaan siitä, millaisia ajatuksia mainos herättää. Toisessa tehtävässä näytetään Tampereen kasinoa käsittelevää kuva- ja videomateriaalia, jotka toimivat keskustelun virikkeinä. Sen jälkeen haastattelun osallistujia pyydetään pohtimaan ryhmässä neljässä tehtävässä, millainen olisi ihanteellinen rahapelijärjestelmä Suomessa. Ei ole oikeita tai vääriä vastauksia! Jos rahapelitietämyksessäsi on aukkoja, ethän pelkää niiden paljastumista. Haastattelu kestää noin 1,5 tuntia.

I. MAINOS

Uusi Veikkaus -mainos (näytetään kahdesti)

Vapaa keskustelu ilman tutkijan puuttumista (n. 10 min)

1) Kuvailkaa, mitä mainoksessa tapahtuu.

2) Keitä mainoksen henkilöt ovat?

3) Mikä on mainoksen viesti/sanoma?

4) Minkä sanoisitte olevan rahapelaamisen tarkoitus/funktio mainoksen kertomuksessa?

5) Millaisena rahapeliyhtiö Veikkaus näyttäytyy mainoksessa?

II. ”TRESINO”

Tehtävä koostuu kahdesta osasta. Ensimmäisessä osiossa haastateltaville näytetään kolme Tampereen kasinoon liittyvää kuvaa.

Vapaa keskustelu ilman tutkijan puuttumista (n. 15 min)

1) Oletteko kuulleet, että Tampereelle rakennetaan kasinoa?

2) Minkälaisia ajatuksia kuvat herättävät?

3) Mitä hyviä ja huonoja puolia kasinon avaamisella voi olla?

Toinen osio: Tampereen kaupungin mainosvideo kasinosta (näytetään kahdesti)

Tehtävän saatteeksi: ”Seuraavaksi teille näytetään Tampereen kaupungin mainosvideo, jolla mainostettiin RAY:lle, kuinka hyvin Tampere sopisi uuden kasinon sijainniksi. Siinä ehdotetaan mahdollisia kasinon sijaintipaikkoja Tampereella. Samanaikaisesti muut kaupungit (esim. Turku, Joensuu) vielä kilpailivat kasinosta. (Päätös kasinon rakentamisesta Tampereen kansiareenaan tehtiin syksyllä 2016.)”

Vapaa keskustelu ilman tutkijan puuttumista (n. 15 min)

1) Mikä on mainoksen viesti/sanoma?

2) Miten mainoksessa esitettävät mahdolliset paikat sopivat kasinolle? Miksi/miksi ei?

3) Millaisena kaupunkina Tampere näyttäytyy mainoksessa?

III. TEHTÄVÄT

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

1. Rahapelaamisen saatavuus (n. 15 min)

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

RYHMÄ	**Pelilajin saatavuus:** **esim.: Missä pitäisi saada pelata? Milloin pitäisi saada pelata? Kuka ei saa pelata? Miksi?**
Lotto, Keno, raaputusarvat	
ns. ”Kasinopelit” (esim. ruletti, blackjack, pokeri)	
Vedonlyönti (urheilu)	
Vedonlyönti (ravi)	
Rahapeliautomaatit	

2. Rahapelaamisen hallinta ja ongelmien ehkäisy

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

Mitä olette mieltä esitteestä? Mitä jää eniten mieleen?

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

3. Rahapelien tuottaja (n. 15 min)

Kenen pitäisi olla rahapelipalveluiden tuottaja Suomessa? Miettikää kysymystä valitsemalla mielestänne paras vaihtoehto. Perustelkaa, miksi valitsemanne tuottaja olisi mielestänne paras vaihtoehto. (konsensus ryhmän sisällä)

a) Vapaat markkinat

b) Yksityiset yhtiöt, jotka hakevat valtiolta lisenssiä

c) Valtion omistama yhtiö (monopoli)

d) Toiminta kokonaan kielletty

e) MUU:_____

4. Rahapelituottojen jakaminen (n. 15 min)

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

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

Plussat (+)	**Miinukset (-)**

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

Plussat (+)	**Miinukset (-)**

LIITE 5. VEIKKAUKSEN ETUASIAKASESITE

Sivut 1–4



ETUASIAKKAANA SAAT ENEMMÄN

Veikkauksen Etuasiakkuus tarjoaa kymmeniä rahanarvoisia etuja ja elämyksiä viikoittain. Etuasiakkaana saat mm. alennus- ja ilmaisetuja urheilun ja kulttuurin etukohteissa, Veikkauksen myyntipaikoissa ja yhteistyökumppaneilla eri puolilla Suomea. Lisäksi voit voittaa asiakasarvonnassa joka viikko.

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





Sivut 5–8

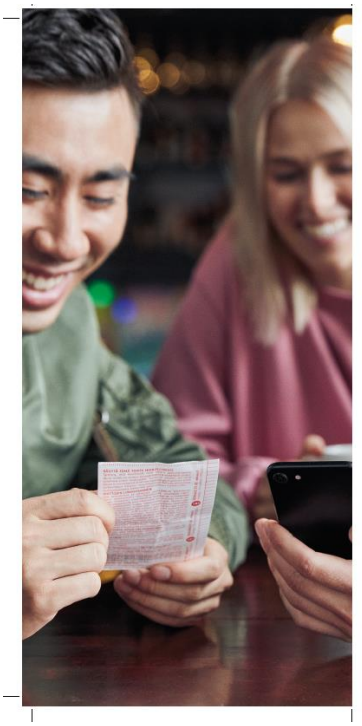
ETUASIAKKUUS ON UUDISTUNUT

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

ETUASIAKAS
- Kaikki Veikkauksen rekisteröityneet asiakkaat ovat Etuasiakkaita

HOPEA-ASIAKAS
- Pelaa maltille -palveluviesti tilcitu
- Vähintään kolme pelipäivää kuukaudessa

KULTA-ASIAKAS
- Pelaa maltille -palveluviesti tilcitu
- Kirjautuneena tahty pelitesti
- Vähintään kolme pelipäivää kuukaudessa kolmesta eri peliryhmästä



NÄIN LIITYT ETUASIAKKAAKSI

Etuasiakkaaksi voit liittyä helposti osoitteessa veikkaus.fi/etuasiakas, Veikkauksen pelisaleissa (mm. Feel Vegaseissa ja Pelaamoissa) tai Casino Helsingissä, joissa henkilökuntamme palvelee sinua. Liittyessäsi Etuasiakkaaksi saat asiakastilin veikkaus.fi-verkkopalveluun ja Veikkaus-kortin. Etuasiakkaaksi liittyminen on maksutonta.

MIKSI PELATA ETUASIAKKAANA

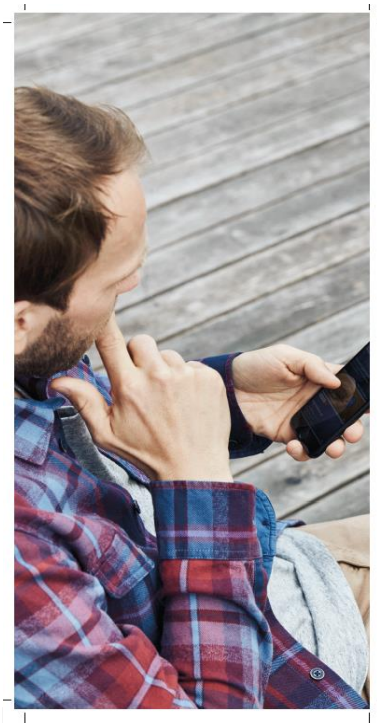
Myyntipalkoissa
Kun käytät Veikkaus-korttia pelatessasi, saat enemmän etua asiakkuudestasi. Veikkaus-kortilla voit pelata tunnistautuvana n. 7000 myyntipalkassa. Uusi turkoosi, sirullinen Veikkaus-kortti mahdollistaa tunnistautumisen ja pelipäivien kertymisen myös pelautomaateilla, kun pelaat käteisellä tai kortilla.

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

Uusi Veikkaus-kortti sisältää lähiluentasirun. Pelautomaatilla tunnistaudut näyttämällä korttia automaatin maksupäätteelle. Huom! Veikkaus-kortti ei ole maksukortti.



- *Voitot talteen omalle pankki- tai pelitilille*
- *Enemmän pelattavaa veikkaus.fi-sivustolla sekä mobiilisti*
- *Parhaat työkalut pelaamisen hallintaan*
- *Mahdollisuus voittaa viikoittaisissa Etuasiakasarvonnoissa*
- *Enemmän palveluja: tietoa eduista ja arvonnoista sekä tulosviestit ja pottimuistuttajat*
- *Kulttuuria ja urheilua alennuksella joka viikko*
- *Vaihtuvia asiakasetuja Veikkauksen myyntipalkoista ja yhteistyökumppaneilta*



Sivut 9–12

TYÖKALUT PELAAMISEN HALLINTAAN

Etuasiakkaana saat parhaat työkalut pelaamisen hallintaan. Ollaksesi Hopea- tai Kulta-asiakas sinun tulee käyttää myös pelaamisen hallintaan liittyviä palveluita, jotka löydät osoitteesta veikkaus.fi/etuasiakas.

Etuasiakkaana voit

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

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

Lisätietoa pelaamisen hallinnan keinoista löydät osoitteesta pelaamaltilla.fi.

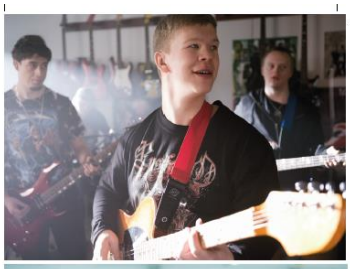
Peluuri

KUN PELAAMINEN HAITTAA
SOITA 0800 100101
WWW.PELUURI.FI

ETUASIAKKAANA TEET HYVÄÄ

Veikkaus luo mahdollisuuksia. Meille kaikille.
Pelaajien ansiosta yhteiseen hyvään kertyy vuosittain yli miljardi euroa. Pelien tuotoilla tuetaan mm. terveyden ja sosiaalisen hyvinvoinnnin edistämistä, tuhansien kulttuuri- ja urheilukohteiden toimintaa, nuorisotyötä, hevostalo-utta, sotaveteraaneja sekä tieteen että taiteen tekemistä ympäri Suomen. Pelaajana olet mahdollistamassa tätä tärkeää toimintaa.

#MAHDOLLISUUKSIA







18+ PELAA MALTILLA

ASIAKASPALVELUMME

avoinna joka päivä klo 6–24.

Chat ▶ veikkaus.fi
0200 55000 (pvm/mpm)
asiakaspalvelu@veikkaus.fi
Twitter: @veikkaus_fi
facebook.com/veikkaus
Instagram: veikkaus_fi

veikkaus.fi/etuasiakas

Veikkaus Oy | Etuasiakaseite 8/2017
Tilauskoodi: 50001 Etuasiakaseite