

Raaputusarvat lahjana: keskeiset riskit ja haitat

Koordinaattori Jenni Kämppi
jenni.kamppi@sininauha.fi

Viite: Rahapika-arpojen (raaputusarvat) voittojen lunastamista koskeva esiselvityshanke
VN/1728/2026; SM002:00/2026



Raaputusarapelelaaminen jää piiloon palveluissamme

- Tiltistä apua hakevien ensikävijöiden pääasiallisin ongelmia aiheuttanut pelimuoto on ollut jo koronapandemiasta saakka rahapeliautomaatit netissä.
- Arpelelaaminen tulee esiin yleensä muun pelaamisen ohella tai äärimmäisinä haastavina elämäntilanteina, joissa pelaajalla on jokin erityinen riippuvuuskäyttäytymiselle altistava tila esim. Parkinson-lääkitys, skitsofrenia tai kaksisuuntainen mielialahäiriö, kehitysvammaisia, autismin kirjo tai adhd.
- Raaputusarvat eivät siis nouse *ensisijaisena haittoja aiheuttavana pelityyppinä* esille käyntitilastoistamme.
- Pelipisteissä pelatut arvat pääasiallisena pelimuotona on mainittu tilastoissamme vain kahdella ensikävijällä viiden viime vuoden aikana. Kumpikin heistä pelasi myös muita rahapelejä (esim. nettikasinopelejä). Toinen heistä oli parikymppinen pelipisteessä työskentelevä henkilö, joka oli aloittanut rahapelelaamisen vasta täysi-ikäistyttyään.

- Arvat mielletään usein harmittomiksi pienimuotoisiksi peleiksi. Kyseessä on kuitenkin *täysimittainen rahapelituote, jolla on omia tunnistettavia ja haittoja lisääviä rakenteellisia ominaisuuksia.*
- Keskeisin näistä on **välitön tulos ja nopea palaute**, mikä yhdistettynä toistuviin pelikertoihin voi vahvistaa pelaamiskäyttäytymistä ja lisää halua jatkaa pelaamista.
- Arpoja raaputtaessa koetaan **near-miss-ilmioita** eli läheltä piti-tilanteita, jotka aktivoivat samoja psykologisia ja fysiologisia reaktioita kuin voitot ja lisäävät todennäköisyyttä jatkaa pelaamista.

Yhteys ongelmapelaamiseen

- Raaputusarpojen **toistuva pelaaminen korreloi ongelmapelaamisen kanssa** erityisesti nuorilla aikuisilla ja haavoittuvassa asemassa olevilla henkilöillä.
- **Riskit kasvavat pelitiheyden myötä.**
- Pieni arpavoitto voi kannustaa ostamaan uuden arvan. Toistuva voittoa odottava toiminta aktivoi aivojen palkkiota odottavaa mekanisme ja virittää riippuvuusalttiudelle.
- Suuri arpavoitto voi altistaa kokemukselle isosta voitosta. Lähes kaikilla peliongelmissa auttaviin palveluihin hakeutuneilla on kokemus isosta voitosta peliuran alkuvaiheesta. Ison voiton saaminen voi provosoida ns. palkkioita jahtaavaa käytöstä, ts. siihen, että ostetaan lisää arpoja uuden ison voiton toivossa.

Lahjaksi annettujen raaputusarpojen haitat

- Lahjaksi annettu arpa normalisoi rahapelaamisen osaksi arkea ja juhlaa
- Pelaaminen kehystyy harmittomaksi, sosiaalisesti hyväksytyksi ja jopa toivottavaksi toiminnaksi
- Lahjanantotilanteessa riskit hämärtyvät: todennäköisyyksistä ja tappioista ei yleensä puhuta vaan huomio kiinnittyy mahdolliseen voittoon ja jännitykseen, mikä vahvistaa kognitiivisten vääristymisen syntyä, esim. voitonmahdollisuuksien yliarviointia.

**Myös muiden pelituotteiden
aiheuttamat rahapelihaitat
nuorilla ja lapsilla ovat
lisääntyneet**

Rahapelaamiseen liittyy merkittäviä taloudellisia haittoja ja inhimillisiä tragedioita

Nina Jokirinne ja Virve Marionneau – 14.3.2024

ESPORTS

Suomessa varoitettiin jo aikaisemmin: Ruotsissa huolestuttava ilmiö nuorten miesten keskuudessa

Nuorten miesten ja alaikäisten poikien uhkapelaaminen on kasvanut vuodesta 2019 lähtien.

Henri, 27, kertoo peliriippuvuudestaan – uusi rahapelilaki herättää huolta - Ilta-Sanomat

Peliriippuvuus aiheutti Henri Ojalehdolle kymmenientuhansien eurojen velat ja rikkoi hänen parisuhteensa. Toisinaan hän kärsi itsetuhoisista ajatuksista.

Digipeleistä lyhyt matka hämärille nettikasinoille

Alaikäisten rahapelaaminen huolettaa

[Lukijalta | Tiedätkö, mihin lapsesi viikkorahat menevät? | Pääkirjoitus & mielipide | Kouvola Sanomat](#)
[Lasten rahapelaaminen on yleistynyt, eikä vanhemmat aina tunnista ilmiötä - EHYT ry](#)

Alaikäisten digi- ja rahapelaaminen on kasvava ilmiö, joka saattaa jäädä monelta huomaamatta. Viime syksyllä Kymenlaaksossa järjestetyissä Ilmiökahviloissa on paljastunut tilanteita, joissa vanhemmat eivät tiedä riittävästi lastensa pelaamisesta. Lasten ja nuorten parissa toimivat saattavat kokea neuvottomuutta tämän ilmiön edessä.

[Rahapelihaittoja kohtaavien ammattilaisten huolet rahapeliympäristön kehityksestä: nuoret aikuiset erityisessä riskissä](#)

Rahapelihaittoja kohtaavat ammattilaiset näkevät nuoret ja nuoret aikuiset erityisenä rahapelaamisen riskiryhmänä. Rahapelihaittojen riskiä kasvattavat vaikeat elämäntilanteet, elämän muutosvaiheet, heikot taloustaidot, epärealistiset toiveet rahapelivoitoista ja tietämättömyys rahapelien toimintamekanismeista.

[Nuorten rahapelaaminen on monisyinen ilmiö – Takuusäätiö](#)

Takuusäätiön 16-29-vuotiaille nuorille toteutetun kyselyn perusteella nuorten rahapelaamisen taustasyitä ovat jännityksen hakeminen, voiton mahdollisuus, sosiaaliset tilanteet ja tylsyyden lievittäminen. Vastuullinen rahankäyttö kiinnostaa kyselyyn vastanneita nuoria ja he pitävät vain satunnaista pelaamista pienillä summilla vastuullisena. Osa nuorista kyseenalaistaa sen, voiko rahapelaaminen olla vastuullista. Pikavippeihin arjen rahoittamisen välineenä suhtautui myönteisesti vain osa vastanneista.

- Raaputuservat eivät ole riskittömiä tai haitattomia pelituotteita
- Lahjaksi antaminen voi
 - Lisätä altistumista rahapelaamiselle
 - Normalisoida haitallista käyttäytymistä
- Myös näennäisesti pienet käytännöt (kuten arvan antaminen lahjaksi alaikäiselle) voivat tuottaa merkittäviä haittoja
- Lasten ja nuorten suojele rahapelihaitoilta edellyttää ennaltaehkäiseviä toimenpiteitä laajasti mahdollistavaa haittanäkökulmaa

- Stange, M. & Dixon, M.J. (2020): Scratch Card Near-Miss Outcomes Increase the Urge to Gamble, but Do Not Impact Further Gambling Behaviour: A Pre-registered Replication and Extension. *Journal of Gambling Studies* 36:887–902. DOI 10.1007/s10899-020-09932-7.
- Stange, M., Grau, M., Osazuwa, S., Graydeon, C. & Dixon, M.J. (2016): Reinforcing Small Wins and Frustrating Near-Misses. Further Investigation Into Scratch Card Gambling. *Journal of Gambling Studies* 33, 47–63. DOI 10.1007/s10899-016-9611-0.
- Stange, M. Graydon, C. & Dixon, M.J. (2016): “I was that close”: Investigating Players’ Reactions to Losses, Wins, and Near-Misses on Scratch Cards. *Journal of Gambling Studies* 32:187–203. DOI 10.1007/s10899-015-9538-x.
- Griffiths, M.D. (2002): Are lottery scratchcards a “hard” form of gambling? *Journal of Gambling Issues*, 7.
- Delfabbro, P. & Parke, J. (2021): Empirical Evidence Relating to the Relative Riskiness of Scratch-Card Gambling. *Journal of Gambling Studies* 37: 1007–1024. DOI 10.1007/s10899-021-10033-2.
- Walker, A.C., Strange, M., Fugelsang, J. A., Koehler, D.J. & Dixon, M.J. (2018): Unclaimed Prize Information Biases Perceptions. *Journal of Gambling Studies* 34: 1355–1375. DOI 10.1007/s10899-018-9770-2.

KIITOS!